

6/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/sfr. 6,50
Lit. 6900/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 20,-
WELTMEISTER
15 FUSSBALL-SPIELE
UNTER BESCHUSS
32 SEITEN
TIPS ZUM
SAMMELN
ABGEHOBEN
SUPER DARIUS • F29
• LHX ATTACK CHOPPER
DIE SPIELE VON MORGEN
KNÜLLER VON DER
LONDON-MESSE

Tausend Tore, turbulente Tage

Wer meint, Spieletesten sei ein ruhiger Job, der irrt. Eine Woche lang war der Testraum von Heinrich und Martin belegt — keine Chance für Außenstehende, auch nur einen Blick ins Allerheiligste der Redaktion zu werfen ("Raus! Sofort!"). Alles, was man von ihnen hörte, war eine opulente Geräuschkulisse. Neben unzähligen Wutschreien und wilden Beschimpfungen ("Du!! Argh!") war das Meistgebrüllte ein langgezogenes "Tooor", kombiniert mit einem winselnden "Neinneinnein". Als die beiden nach einer Woche abgekämpft aus dem Testraum fielen, waren bei 15 Fußballsimulationen über 50 Tore gefallen. Das Ergebnis dieser "Tour de Force" lest Ihr auf Seite 112, rechtzeitig zur WM-Einstimmung.

Schöne Frauen: Anita Sinclair von "Magnetic Scrolls" auf der Messe



Harte Sportler: Kicker-Heinrich und Elfmeter-Martin

Doch die beiden sollten nicht zur Ruhe kommen. Während der Rest der Crew testete, tippte und recherchierte, packten Martin und Heinrich die Koffer, um zur "Computer Trade Show" nach England zu fliegen. Die Pannen: Neben der obligatorischen dreistündigen Verspätung am Flughafen München/Riem wurden die Lifte im Hotel generalüberholt — wer im 17. Stock wohnt, weiß, was die beiden erwartete: die Nottreppe. Spätestens nach dem zehnten Aufstieg ("Oh nein! Ich hab' den Film vergessen...") waren die beiden fit für die Messe. Die Messe selbst, nur für Fachpublikum geöffnet, verlief angenehm ruhig. Man traf auf viele bekannte Gesichter, schüttelte viele Hände und hielt so manchen interessanten Plausch.



Gewichtige Worte: Bob Jacob von "Cinemaware" plauscht über neue Spiele



Harte Zeiten: Draußen tobt das Volk, drinnen das Messepublikum

Dafür brodelte der Rest von England. Premierministerin Thatcher verkündete in diesen Tagen die ungeliebte Kopfsteuer; Tausende von Engländern gingen auf die Straße, um ihrem Unmut Luft zu machen. Wie kann es auch anders sein: Völlig überrascht fanden sich Martin und Heinrich beim Einkaufsbummel inmitten einer Demonstration wieder. Die Polizei griff ein, eine Riesen-Schlägerei begann. Autos brannten, Scheiben wurden eingeschlagen, 400 Personen verletzt. Martin und Heinrich flüchteten in eine U-Bahn-Station — mindestens so spannend wie diese Erlebnisse ist ihr Messebericht auf Seite 10.



Flinke Füße: Heinrich und Martin flohen vor einer Massenschlägerei

Einen ruhigeren Monat wünscht Euer

Power-Play-Team

99 Ballerei im Comic-Stil: "Escape from the Planet from the Robot Monsters"

6

Aktuell

Rubriken

Unter der Lupe

Computerspiele Tests



26 Mit der "F 29" im Anflug auf die Ölraffinerie (dabei fliegt 'ne MiG von hinten ran...)

31 Dieser Onkel Doktor verheißt nichts Gutes. "Antheads"



32 Noch ist der Feind nicht in Sicht: Codename "Ice man"



Kurztests

Videospiele Tests

Kurz-Tests Videospiele

Power-Tips

■ Titelthemen

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Martin Gaksch mg					
Henrik Fisch hf					

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien bewertet: Grafik, Sound und Gesamt-Wertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns **POWER-Wertung** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht, und wie hoch die Spielmotivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für Sie letztendlich entscheidend. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Besonders gute oder namhafte Spiele testeten wir natürlich ausführlich.

Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Deshalb bewerten wir jede Version einzeln. Ihr findet alle Wertungen der verschiedenen Versionen in dem "Steckbrief-Kasten", der bei jedem Test steht. Sollte die Version eines Spiels später erscheinen, findet Ihr den entsprechenden Hinweis im Steckbrief. Wenn das Programm dann eintrifft, berichten wir Euch darüber in der Kurz-Test Rubrik. Es kann auch vorkommen, daß Ihr auf ein "nicht geplant" stoßt: Dann soll das Spiel, laut Angaben der Softwarefirma, für diesen Computertyp nicht erscheinen. Sollten sich hier Änderungen ergeben, berichten wir Euch selbstverständlich darüber. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-PLAY*-Prädikat und die *POWER-PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind. Für die *POWER-PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich bei aller Liebe nur unter die Kategorie "grausam, aber wahr" einordnen lassen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Unter jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung werden von der gesamten Redaktion bestimmt. *hl/al*

Hattrick!!!

FOOTBALL MANAGER
World Cup Edition

1990

Kevin Toms hat mit seinen beiden Fußball-Manager-Simulationen einen Standard geschaffen. Football Manager II war eines der erfolgreichsten Programme 1989. Jetzt kommt die World Cup Edition!

Das Meisterstück für AMIGA, ATARI ST, PC, C 64 und AMSTRAD CPC!

Kevin Toms

„Ich habe professionelle Manager interviewt und Fußball-Taktiken studiert. Das sind die Ergebnisse:
- mehr Realitätsnähe,
- mehr Spielbarkeit,
- mehr taktisches Management.

Ich habe mein Bestes getan, um das unterhaltsamste Spiel zur WM zu schaffen!"



Ariola Soft

Das Programm

Flinker Flimbo

Spätestens seit "Rick Dangerous" sind Plattform-Spiele wieder heiß gefragt. "Flimbo's Quest" von System 3 (bekannt durch die "Last Ninja"-Serie) bietet auf den ersten Blick alle Zutaten, die ein gelungenes Hüpf- und Springvergnügen ausmachen: Eine putzige Spielfigur, sieben abwechslungsreiche Levels, Shops mit vielen Extras, versteckte Geheimkammern und allerlei Leckeres zum Aufsammeln. Flimbo's Quest wird zunächst für Amiga und C 64 erscheinen. Die Umsetzung für Atari ST trudelt verspätet ein. *mg*



Flimbo's Quest: Plattform-Primus oder Plattform-Pleite? (Amiga)



Top Gun: The second Mission im Landeanflug (Nintendo)

Hardware-Hammer

Nachdem es für die japanische PC-Engine schon seit längerem ein CD-ROM gibt, ziehen nun Commodore und IBM nach. Obwohl man bei Commodore immer noch abwiegelt, ist es inzwischen kein Geheimnis mehr, daß zum Jahresende ein Amiga ohne Tastatur, aber dafür mit CD-ROM auf den Markt kommt — als reinrassiges Videospiel gedacht. Dank dem neuen Chip-Set soll der jüngste Sproß der Amiga-Familie auch die höchste Auflösung von 640 x 512 Pixel ohne nervende Flackerei darstellen können. Der Preis des Amiga-Videospiels wird angeblich unter 1500 Mark angesiedelt sein.

Die eigentliche Sensation ließ vor kurzem IBM aus dem Sack. Noch in diesem Jahr soll in den Geschäften ein "Multimedia PC" (MPC) von IBM stehen. Der MPC ist technisch gesehen ein MS-DOS-AT mit einem 80386-Prozessor, aufgemotzter VGA-Karte (damit ist eine Auflösung von 640 x 480 bei 256 Farben gleichzeitig machbar) und eingebautem CD-ROM. Dieses spieleorientierte System soll unter 2000 Mark kosten. Wenn man die heutigen Preise für eine vergleichbare Gerätekombination bedenkt, ist dieser Preis ein Hammer. Es darf damit gerechnet werden, daß sich amerikanische Software-Firmen noch mehr als bisher auf den MS-DOS-Spiele-Markt konzentrieren. Amiga und Atari ST könnten leicht das Nachsehen haben. Gerüchteweise denkt auch Apple daran, mit einem neuen Computer den Heimcomputermarkt zurückzuerobern. Genaueres ist leider noch nicht bekannt. *mg*

Nintendo-News

Nintendo-Fans dürfen sich auf einen Schwung neuer Konami-Module freuen. Angekündigt sind größtenteils Umsetzungen von bekannten Computerspielen. Im einzelnen wird mit "Jack Nicklaus Golf" (eine Golfsimulation), "Kings of the Beach" (ein Strand-Volleyball-Spiel), "Silent Service" (eine U-Boot-Simulation) und "Top Gun: The second Mission" (ein Action-Flugsimulator) für das Weihnachtsgeschäft gerechnet. Außerdem soll noch dieses Jahr das heiß ersehnte Supermodul "Super Mario Bros. 3" erscheinen. *mg*

Letzte Meldung

■ Der Plattform-Klassiker "Manic Miner" wird für Amiga und ST umgesetzt. Neben einer aufgepeppten Version tummelt sich eine 1:1-Umsetzung des Spectrum-Originals auf der Diskette.

■ Mindscape hat sich die Rechte für Computerspiele zu den Kinohits "Dirty Harry" und "Mad Max" gesichert.

■ Die neue Rainbow Arts-Compilation "Milestones" bietet folgende Spiele: "Grand Monster Slam", "Circus Attractions", "Hard'n'Heavy" und "Spherical".

■ Electronic Arts ist ab sofort offizieller Nintendo-Lizenznehmer. Mit "Skate or Die 2" erscheint in Kürze das erste Modul fürs Nintendo-System.

Straßenkampf

Einen Leckerbissen für C64-Besitzer hat System 3 auf Lager. Der inoffizielle Nachfolger des erfolgreichen "Last Ninja II" heißt "Vendetta" und spielt in den Großstadt-Slums. Statt Ninjas und Säbelgerassel dominieren hier Jugend-Gangs und Gewehrfeuer. Das Geschehen wird erneut aus der "schräg-von-oben"-Perspektive gezeigt. Viel Grafik, zahlreiche Puzzles und eine interessante Story versprechen ein ordentliches Action-Adventure. *mg*


Vendetta: Action-Adventure in Reinkultur (C 64)

Arcade-Neuheit

Microprose hat sich einen eigenen Spielautomat mit "F-15 Strike Eagle" im Gehäuse zusammengebastelt. Der flotte 3D-Action-Flugsimulator wurde gegenüber den Heim-Versionen mächtig aufgepeppt. Besonders in Sachen Geschwindigkeit zieht er davon: atemberaubende 30 Bilder pro Sekunde werden geboten. *mg*



L&M presents:
sunny shine
On the funny Side of Life.
L.A., California, ist seine Heimat. Ein knallroter Straßenkreuzer sein Traum. Und auf der Jagd nach den Dollars stellt Sunny halb Californien auf den Kopf. Aber was haben ein Stuntman, ein verwöhnter Pudel und ein geheimnisvoller Mann namens I.M. Newing damit zu tun? Finden Sie's heraus.
Auf Amiga, Atari ST, C 64 und allen IBM-kompatiblen PCs über Mouse, Joystick oder Tastatur.
Viel Spaß für nur DM 59,90.
L&M CIGARETTES
BASF
Rainbow Arts
Bestellcoupon
Bestellungen an L & M Aktionszentrale, Postfach 1280, 3352 Einbeck
Bitte schicken Sie mir schnellstens ___ Stück Sunny Shine Computerspiele zum Preis von je 59,90 DM für folgendes System (bitte ankreuzen):
☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ C 64, ☐ IBM-kompatible PCs.
☐ Frau ☐ Herr (bitte ankreuzen)
Vorname ___ Name ___
Straße/Nr. ___
PLZ/Ort ___
Tel.-Nr. ___ Alter ___
Datum/Unterschrift ___
Bestellen kann jede(r) über 18 Jahren. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme oder gegen Vorauskasse (Verrechnungsscheck) und solange der Vorrat reicht. Zur Deckung unserer Kosten kommt ein Versandkostenanteil von DM 4,- pro Sendung hinzu. Für die Bearbeitung werden die Daten in der EDV-Anlage gespeichert. An- und Unterschrift nicht vergessen! Alles klar?
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)



Obwohl sie erst zum zweiten Mal stattfand, war die diesjährige European Computer Trade Show hervorragend besetzt. Von Activision bis U.S. Gold gaben sich alle namhaften Branchengrößen ein Stelldichein. Die Trade Show ist eine drei Tage währende Fachmesse, bei der "Normalsterbliche" keinen Einlaß finden. Diese Aussieberei hat den Vorteil, daß es auf dem Messegelände im Vergleich zur gnadenlos überfüllten PC-Show relativ ruhig und streßfrei zugeht. Alle Aussteller waren mit der Messe sehr zufrieden, schlossen fleißig Geschäfte ab und präsentierten neue Produkte. Was Ihr bis zum Herbst an neuen Computerspielen erwarten dürft, berichten wir Euch in unserem Messebericht nach Firmennamen sortiert. Am Ende dieses Artikels findet Ihr außerdem eine Übersichtstabelle, die nach Spielenamen geordnet ist und alle Computer auflistet, für die die Programme erscheinen sollen.



LONDON-MESSE VERSPIELTES EUROPA

Jährliches Frühjahrs-Messe-Meeting für geladene Gäste in London: Auf der European Computer Trade Show gaben namhafte Firmen mit neuen Spielen den Ton an.

ACCOLADE

Strategiespiel-Liebhabern dürfte Chris Crawford ein Begriff sein, der mit "Balance of Power" einen Klassiker dieses Genres schuf. Accolade veröffentlicht in Kürze Crawfords neuesten Titel **Balance of the Planet**. Als Weltregent vom Dienst kann man global an den Steuersätzen herumdrehen, um sowohl für Wohlstand als auch für eine gesunde Umwelt zu sorgen. Doch die Wechselwirkungen zwischen Industrialisierung und Ökologie sind tückisch, wie man in dieser Simulation schnell zu spüren bekommt. Wer immer noch nicht genug Geld für Golf-Programme ausgegeben hat, bekommt mit **Jack Nicklaus' Unlimited Golf and Course Design** ein ganz neues Putter-Drama geboten. Mit vielen neuen Kursen, detailreicher Grafik, Zeitlupen-Wiederholungen besonders gelungener Schläge und einem Editor zum Entwerfen eigener Spielfelder geht das Programm an den Start.

ACTIVISION

Activision gehört zu den fleißigsten Umsetzern von Spielautomaten. Als nächste Adaption eines Sega-Spielhallentitels steht **Sonic Boom** auf dem Programm: 2-Spieler-Modus, vertikales Scrolling und viel Bumm-Bumm sind die Kennzeichen dieses Ballerspiels. Irem ist der japanische Erfinder des nächsten Spielautomaten: **Ninja Spirit**. Die Computerversionen sollen alle sieben Levels des Vorbilds enthalten, in denen sich ein robuster Ninja-Kämpfer mit einem stattlichen Waffenarsenal gegen allerlei Gegner behaupten muß. Vom Programmierteam Vivid Image (bestehend aus den "Last Ninja"-Machern John Twiddy, Hugh Riley und Mev Dinc) kommt das Action-Adventure **Hammerfist**. Außerdem arbeiten die drei an dem sog. "Fantasy-Rollenspiel-Arcade-Adventure" **Time**, bei dem Ihr fleißig die Geschichte manipulieren müßt.

AUDIOGENIC

Nachdem die lang erwarteten Amiga- und ST-Versionen von "Emlyn Hughes International Soccer" endlich veröffentlicht wurden (siehe Computerspiele-Tests und Fußball-Vergleich in dieser Ausgabe), legt man bei Audiogenic gerade letzte Hand an **Super League Manager**. Im Vergleich zu allen anderen Manager-Spielen muß man hier nicht eine Mannschaft zum Erfolg führen, sondern selber Karriere machen. Dabei ist es natürlich erlaubt, den Verein zu wechseln. Wer



Emlyn Hughes International Soccer hat, der kann die Spiele seiner Mannschaft optisch verfolgen und sogar selber eingreifen.

Im Rahmen der allgemeinen Lizenz-Manie hat sich auch Audiogenic mit einer Spielautomaten-Lizenz versorgt. Die Umsetzungen von Gottleibs **Exterminator** sollen im Herbst erscheinen. In diesem ungewöhnlichen Actionspiel verkörpert Ihr einen Kammerjäger, der sich von der Küche aus durch weitere fünf ungeziefer-verseuchte Räume des Hauses vorankämpfen muß.

Außerdem wird Audiogenic das neueste Werk von Denton Designs (bekannt durch "Shadowfire") auf den Markt bringen. **Wreckers** spielt in einer Raumstation, wo Ihr der einzige menschliche Bewohner seid. Zusammen mit programmierbaren Robotern verteidigt Ihr Euch gegen Alien-Angriffe, müßt einen Selbstzerstörungsmechanismus außer Betrieb setzen und eine wichtige Navigationshilfe finden. Wreckers ist eine Mischung aus Action- und Strategiespiel und wird in Kürze erhältlich sein.

CINEMAWARE

Das Doppeldecker-Ballerspiel "Wings" macht muntere Fortschritte: Im Sommer soll Cinemawares neuestes "Film-Spiel" erscheinen. In der Sport-Reihe steht nach "TV Sports Baseball" wahrscheinlich eine Box-Simulation an. Schlechte Nachrichten für C64-Besitzer: TV Sports Baseball wird das letzte Cinemaware-Programm sein, das für diesen Computer erscheint.

COLOR DREAMS

Color Dreams ist eine amerikanische Firma, die unabhängig von Nintendo eigenhändig Software für das Nintendo Entertainment System entwickelt und vertreibt. Sie hat bis heute an die zehn Module im Angebot. Im Moment suchen sie einen Vertrieb in Europa. Darüber hinaus haben die findigen Amerikaner einen Chip entwickelt, der zusätzlich auf das Modul gepackt wird und dem Nintendo-Videospiel in Sachen Grafik und Sound auf die Sprünge hilft. Laut Color Dreams sollen die Spiele damit annähernd Mega Drive- bzw. PC-Engine-Qualität erreichen.



Rasend schnelle 3D-Grafik mit Shock Wave (Amiga)

DIGITAL MAGIC SOFTWARE

Digital Magic Software machte mit dem technisch eindrucksvollem Amiga-Spiel "Drivin' Force" erstmals auf sich aufmerksam. In etwa dieselbe Kerbe schlägt die actionlastige Neuheit **Shock Wave**, die erneut mit rasend schneller 3D-Grafik à la "Space Harrier" verblüfft. Etwas ruhiger, dafür um so ernster geht es bei der Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels **Escape from Colditz** zu. Das strategisch angehauchte Action-Adventure wird unter Mitwirkung von Major Pat Reid, dem Autoren des Brettspiel-Vorbildes, entwikkelt. Euer Ziel ist es, vier Gefangenen des Konzentrationslagers Colditz zur Freiheit zu verhelfen. Die Landschaft sowie die Zimmer der zahlreichen Häuser werden von schräg oben gezeigt. Der Übersichtlichkeit wegen hat sich Digital Magic Software eine neue Technik einfallen lassen, mit der Gebäude nur dann sichtbar werden, wenn man direkt vor ihnen steht. So ist es kein Problem, den Hintereingang zu finden oder weiter in die Ferne zu schauen, ohne daß einem die Sicht versperrt ist.



Die Brettspiel-Umsetzung Escape from Colditz (Amiga)

DIGITAL INTEGRATION

Taktisch weitergekämpft wird ab September bei Digital Integration: **Advanced Tactical Fighter II** heißt der Nachfolger zum betagten "ATF". Strategisches 3D-Ballern wird versprochen. C64-Besitzer dür-

Videospiel-Weltneuheit

Die Neuerscheinungen im Bereich der Videospiel-Konsolen scheinen kein Ende zu nehmen. Noch bevor das Super Famicom von Nintendo auf den Markt kommt, wird SNKs "Neo Geo" weltweit erscheinen. Die Konsole ist baugleich mit den neuen SNK-Spielautomaten. Es wird also keine "Umsetzungen" von SNK-Arcade-Hits mehr geben, sondern die Spiele werden zeitgleich für die Spielhallen und für zu Hause ausgeliefert. Umgerechnet dürfte das Grundgerät um die 900 Mark kosten, für ein Modul muß man knapp 300 Mark hinblättern. Da die Preise enorm hoch sind, wird Neo Geo in Japan noch nicht richtig verkauft, sondern über Videotheken und andere Geschäfte verliehen. Genaue technische Daten liegen leider noch nicht vor. In dem Gerät sollen ein 68000- sowie ein Z 80-Mikroprozessor werkeln. Mit Hilfe einer kleinen IC-Karte kann man sogar Spielstände von zu Hause in die Spielhalle oder umgekehrt "mitnehmen". In einer der nächsten Ausgaben werden wir ausführlich über das Neo-Geo-System berichten. *mg*



Aufbruch in ein neues Videospiel-Zeitalter mit SNKs Neo Geo



fen sich außerdem auf eine Umsetzung der Flugsimulation "F-16 Combat Pilot" für ihren Computer freuen. Laut Digital Integration wird sich die C64-Adaption weitgehend an das 16-Bit-Vorbild halten.

DOMARK/TENGEN

Bei Domark scheinen eine Menge eingefleischter James-Bond-Fans zu arbeiten. Im September soll mit "The Spy who loved me" ("Der Spion, der mich liebte") eine weitere Bond-Adaption erscheinen. Der Schurke vom Dienst ist hier der wahnsinnige Reeder Stromberg, der permanent Atom-U-Boote mopst. Bond und eine sowjetische Agenten-Kollegin werden auf Stromberg angesetzt.

Auf dem Tengen-Label herrscht weiterhin ein reger Ausstoß an Umsetzungen von Atari-Games-Automaten. Nach dem göttlichen "Klax" müßt Ihr Euch noch bis Ende des Jahres gedulden, bis **S.T.U.N. Runner** erscheint. Bei diesem futuristischen Rennspiel steht ähnlich wie bei "Hard Drivin'" realistische 3D-Grafik im Mittelpunkt. Um die Wartezeit zu verkürzen, ist für den Sommer eine Tengen-Compilation mit vier etwas älteren Spielen zum Preis von einem geplant.

ELECTROCOIN SOFTWARE

Die Firma Electrocoin ist das englische Gegenstück zur



Zukunfts-Gemetzel mit Time Soldiers (ST)

Gauselmann Unternehmensgruppe in Deutschland. Sie vertreiben die Spielautomaten der meisten japanischen und amerikanischen Firmen in England. Vor kurzem entschloß man sich, manche Spielautomaten eigenhändig umzusetzen und rief Electrocoin Software ins Leben. Das erste Produkt wird SNKs futuristische Sprite-Metzelei **Time Soldiers** sein, das in wenigen Wochen auf den Markt kommt. Weitere Titel sollen folgen. Außerdem wird Electrocoin den Vertrieb des neuen Videospiel-Systems **Neo Geo** von SNK übernehmen. Näheres zu der teuren Edel-Konsole erfahrt Ihr in dem Sonderteil im Rahmen des Messeberichtes.

ELECTRONIC ARTS

Bei Electronic Arts wurden im wesentlichen die Programme vorgestellt, über die wir bereits in unserem CES-Report in Ausgabe 3/90 berichteten. Dazu gesellt sich mit **Escape from Hell** ein makabres Spiel, in dem man in der Hölle herumtappt und dabei auf diverse prominente Unholde (darunter auffallend viele Politiker) trifft.

ELECTRONIC ZOO

Im Weltraum ist mal wieder schwer was los: **Xiphos** ist ein "3D-Multi-Level-Space-Adventure", bei dem man nicht nur Aliens zu kosmischem Staub zerbläst, sondern auch Raumstationen besucht und mit ihnen Bewohnern freundlich plaudert. Außerdem neu von den elektronischen Zoologen: **Treasure Trap**, eine puzzlehaltige Goldsuche in über 100 Räumen. Unter den Electronic-Zoo-Fittichen erscheinen auch die Spiele des US-Softwarehauses Live Studios, das zum Einstand **Future Classics** (fünf neue Spiele auf einen Schlag) auf Lager hat. Eine ganze Latte von Titeln hat das neue Label Wired auf Lager: **Prophecy 1 — The Viking Child** (niedliches Jump-and-Run-Spiel im Stil von "Super Wonderboy"), **The Moochies** (Böse-Zauberer-Bekämpfung für bis zu vier Spieler), **Orcas** (Laserglüh'n im Weltraum) und **I.3D** (3D-Kriegsspiel).

ELITE

Bei Elite konzentriert man sich voll auf die Umsetzung von drei Mega-Drive-Spielen. Im Herbst sollen **Tournament Golf** (entspricht "Super Masters Golf"), **Last Battle** (entspricht "Ken North") und **World Championship Soccer** (entspricht "World Cup Soccer") erscheinen. Zudem wird in Kürze die lange angekündigte Amiga-Umsetzung von **Ghosts'n'Goblins** auf den Markt kommen.

Ausgezeichnet

Erstmals wurden die "European Leisure Awards" vergeben. Sechs Computer-Journalisten aus sechs europäischen Ländern (für Deutschland saß *POWER PLAY* in der Jury) mußten sich in diversen Kategorien über die besten Spiele des Jahres einigen. Die feierliche Bekanntgabe der Sieger fand am Abend des 1. April statt, wurde aber von Aprilscherzen jeglicher Art verschont. Hier die Sieger in den interessantesten Sparten:

Spiel des Jahres:
"Populous" (Electronic Arts)
Bestes Ballerspiel:
"Xenon II" (Imageworks)
Beste Automaten-Umsetzung:
"Rainbow Islands" (Ocean)
Bestes Sportspiel:
"Kick Off" (Anco)
Bestes Adventure:
"Indiana Jones" (Lucasfilm Games)
Bestes Rollenspiel:
"Chaos strikes back" (FTL)
Bestes Lernspiel:
"Sim City" (Maxis/Infogrames)
Bestes Softwarehaus:
Electronic Arts.

Besonders heftig sahnte Electronic Arts ab: Populous gewann auch in den Sparten "Beste Spielidee" und "Bestes Strategiespiel". *hl*

Messesplitter

— Wer bereits einen Tag vor Messebeginn anreiste, der konnte was erleben. Am Samstagnachmittag gab's in der Innenstadt einen handfesten Aufruhr, als eine Demonstration gegen die sog. "Kopfsteuer" heftig eskalierte. Die furchtlosen *POWER PLAY*-Mitarbeiter wurden zwar Augenzeuge von Polizeieinsatz und Randale, blieben aber unversehrt. Schwarzhumorig kommentierte Mike Cowley, der Chef des Messeveranstalters Database, das Geschehen: "Oh, das sind nur unsere wöchentlichen kleinen Unruhen. Wir haben daraus einen regelrechten Sport gemacht."

— So mancher Aussteller entpuppte sich als heimlicher Liebhaber von Nintendos Hosentaschen-Videospiel Game Boy. So auch Simon Jeffreys, Geschäftsführer von Entertainment International: "Ich habe immer Tetris und das Zwei-Spieler-Kabel dabei. Wenn Ihr an meinem Stand vorbeikommt und Euren Game Boy dabeihabt, fordere ich Euch zu einem Duell heraus."

— Fußball-Fieber auch bei den Joystick-Herstellern: Den Competition Pro gibt es jetzt in den Team-Farben der populärsten Nationalmannschaften. Besonders knallig: das Brasilien-Design (einen gelb-grünen Joystick sieht man nicht alle Tage). *hl*

EMPIRE

Nach dem Superhit "Pipe Mania" und den diversen "Space Ace"- und "Dragon's Lair"-Spielen, wird demnächst das Computerspiel zum aktuellen Kinofilm **All Dogs go to Heaven** (läuft in Deutschland als "Charlie — Alle Hunde kommen in den Himmel" in den Kinos) erscheinen. Für die Grafik ist erneut Zeichentrick-As Don Bluth verantwortlich. Das Spiel spricht allerdings eher die jüngeren Computer-Fans an, da es sich um ein "Beinahe-Lernprogramm" handelt.

Für etwas ältere Semester sind **Dragon's Lair II: Time Warp, Dragon's Lair: The Legend**, **The Sea Beast** und **Space Ace II: Borf's Revenge** in Arbeit. Alle diese Programme basieren auf dem bekannten Dragon's Lair-Spielprinzip. Einige der oben genannten Spiele werden demnächst für das Nintendo Entertainment System, den Game Boy und das Sega Mega Drive umgesetzt.

GRANDSLAM

Zum Start des Kinofilms **The Hunt for Red October,** mit Sean Connery in der Hauptrol-

le, wird Grandslam ein weiteres Computerspiel dazu veröffentlichen — nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen U-Boot-Simulation, die schon länger auf dem Markt ist und das Buch zum Vorbild hatte. Zum Thema Fußball wartet Grandslam gleich mit zwei Spielen auf. Passend zur WM erscheint die Fußball-Simulation **England**, mit der Ihr die WM nachspielen könnt. Mit **Liverpool** wurde zudem eine Manager-Simulation angekündigt.

Darüber hinaus vertreibt Grandslam in Zukunft nicht nur die Thalion-Programme, sondern auch alle Produkte des neuen deutschen Software-Hauses Sphinx. Ihr erstes Werk wird das vertikal scrollende Ballerspiel **Intact** sein, wo zwei Personen gleichzeitig antreten können.

HEWSON

Mitte des Jahres ist es endlich soweit: Andrew Braybrooks **Paradroid 90** soll dann erscheinen. Eine ausführliche Preview des Paradroid-Remixes für 16 Bit konntet Ihr bereits in Ausgabe 4/90 lesen.



Auf und davon: zwei Spieler im Sauseschritt bei Up and away (Amiga)

Ganz neu auf dem Hewson-Ankündigungskalender ist die Catch-Simulation **International Championship Wrestling**. Das Programm ist speziell für den Amiga geschrieben, soll die Grafik dieses Computers entsprechend gut ausnutzen und wird jede Menge witziger Computergegner bieten. Vorerst nur für 8 Bit erscheint der "Stormlord"-Nachfolger **Deliverance**. Außer neuen Levels und frischer Grafik gibt's bei diesem Actionspiel nicht viel Neues: Der wackre Stormlord tappt mal wieder durch die Unterwelt, um diverse Feen zu retten.

IMAGEWORKS

Videospiel-Versionen von Computer-Hits sind "in". Imageworks will da nicht außen vor stehen und kündigt eine Nintendo-Umsetzung von "Speedball" an. Fürs Sega Master System sollen gleich drei Spiele erscheinen: Speedball, "Xenon II" und "Back to the Future II". Letztgenannter Titel macht muntere Fortschritte und soll in Kürze erscheinen — rechtzeitig zur Video-Premiere des Films (deutscher Titel: "Zurück in die Zukunft II"). Imageworks hat sich übrigens auch schon die Rechte zum nächsten Film der Serie, **Back to the Future III**, gesichert.

Nicht vor dem Herbst ist mit **Up and away** zu rechnen. Zwei Spieler gleichzeitig können sich durch sechs Plattform-Levels schlagen. Ziel des Unternehmens: Der Planet Mars soll wiederbewässert werden — klingt nach einem feuchten Vergnügen. Recht düster sieht dagegen die Story bei **Duster** aus: Auf dem Planeten Heaven bedrohen gefährliche Mutationen die Ernten der Farmer. Ihr übernehmt die Rolle eines Mutantenjägers, die man ehrfurchtsvoll "Dusters" nennt. Das Programm stammt von Realtime Software, die mit "Carrier Command" einen 16-Bit-Klassiker veröffentlichten. Realtimes neuestes Werk wird Rollenspiel-Elemente so-

TRENDS & LEUTE

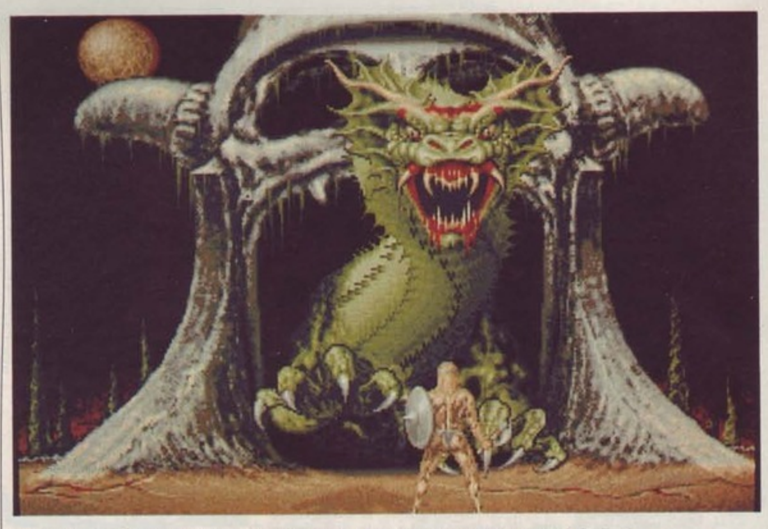


wie superschnelle 3D-Grafik enthalten. Nicht weniger futuristisch geht es bei **Killing Cloud** zu. Dieses neue Action-Adventure der "Bomber"-Schöpfer Vektor Graphics spielt im San Francisco des 21. Jahrhunderts. Bei soviel Science-fiction kann ein bißchen Fantasy nicht schaden: **Riders of Rohan** ist ein Strategiespiel, das auf J.R.R. Tolkiens legendärer Schwarte "Der Herr der Ringe" basiert.

INFOGRAMES

Freunde von Geschicklichkeitsspielen dürfen sich auf den "Bubble Ghost"-Nachfolger **Bubble Plus** freuen. 40 gemeine Räume, neue Features und ein langer Atem sind angesagt. Außerdem im Angebot: **Pop Up**, wo ein kleiner Energieball vom Mittelalter bis in die Neuzeit hüpft und von Euch reaktionsschnell gesteuert wird. Wer will, kann sich eigene Szenarios mit dem eingebauten Editor erstellen. Wer lieber die grauen Zellen statt Fingerfertigkeit einsetzt, der wird mit **Murder in Space** bedient. Das Detektiv-Adventure spielt diesmal in einer Raumstation, wo Ihr die acht Crew-Mitglieder vor einem Mörder beschützen müßt.

Etwas übersinnlich mutet Infogrames innovativste Neuheit **Alpha Waves** an. Die Handlung spielt in einer dreidimensionalen Welt, wo man einen Gegenstand auf ungewöhnliche Weise zur magischen Tür führen muß. Jeder Raum strahlt eine Alpha Wave-Frequenz aus (auf deutsch: eine Melodie wird gespielt), die in ihrer harmonischen Gesamtheit den Geist des Spielers stimulieren und zu einer Art Tagtraum bewegen soll. Ob die faszinierenden Aussagen der Pressemitteilung tatsächlich stimmen und Alpha Waves wirklich das erste emotionale Spiel ist, werden wir demnächst testen. Bis dahin müssen wir uns noch mit ordinären Nachtträumen begnügen.



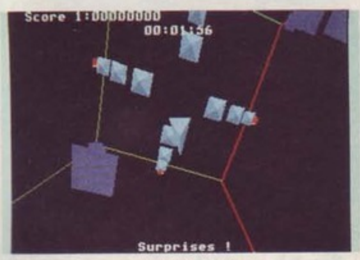
Die Drachensache macht Fortschritte: Grafisch hat Linels Dragonslayer viel drauf (Amiga)

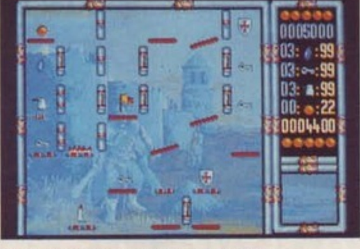
KRISALIS

Krisalis sicherte sich die Lizenz zur TV-Serie **Hill Street Blues**. Die realistische Polizisten-Serie lief vor ein paar Jahren eine Zeitlang im ZDF. Wie das Spiel aussehen wird, weiß noch keiner. Nur der Veröffentlichungstermin wurde naßforsch-optimistisch bereits bekanntgegeben: Oktober 1990.

LINEL

Das Schweizer Softwarehaus Linel angelte sich die Lizenz, um zu einem aufwendigen neuen Film zwei Computerspiele zu produzieren. Ende des Jahres kommt der zweite Teil der "Unendlichen Geschichte" in die Kinos. Bis dahin soll "The Never Ending Story II — The Arcade Game" fertig sein. Anfang 1991 folgt ein Abenteuerspiel zum gleichen Film. Der Lizenzdeal ist so frisch, daß noch keine Einzelheiten über spielerische Details feststehen — dann programmiert mal schön. Ein zünftiger Weltraum-Fetzer im Stil von "R-Type" und "X-Out" verspricht **Necronom** zu werden. Die vollmundige Pressemitteilung verspricht u.a. 300 verschiedene Alien-Typen, 32 Levels und 48 Farben bei der





Links seht Ihr den Traumgenerator Alpha Waves, rechts das Geschicklichkeitsspiel Pop Up (ST)







Drei Imageworks-Neuheiten von links nach rechts: Killing Cloud, Back to the Future II und Battle Master (alle Amiga)



Amiga-Version. Ein schönes ruhiges Strategie/Eroberungsspiel ist **Lords of the Sea**. Rund um das Jahr 1000 erlebt man das fröhliche Phönizier-Leben: Schiffe vor Piraten schützen, neue Ländereien erwerben und Armeen zusammenstellen gehören zum Alltag. Außerdem will Linel endlich das lange angekündigte Fantasy-Actionspiel "Dragonslayer" veröffentlichen — die Grafik sieht wirklich sehr schick aus.

MICROPROSE

Lange wurde über den ersten Microprose-Spielautomaten gemunkelt, jetzt ist er endlich amtlich: Der Flieger-Veteran F-15 Strike Eagle wird in einer kräftig aufpolierten Version Einzug in den Spielhallen halten. Der F-15-Automat wird wahrscheinlich im Herbst diesen Jahres Europa erreichen. Die 3D-Grafik wird vom feinsten sein: Microprose verspricht 30 Bilder pro Sekunde — viel fließender geht's kaum. Doch zurück zu den Computerspielen: Für Amiga- und Atari ST-Besitzer stehen als nächstes die Umsetzungen der PC-Titel "F-19 Stealth Fighter" (kommt bald) und "M1 Tank Platoon" (dauert noch ein Weilchen) an. Auf dem Label "MicroStyle" geht's sehr sportlich zu. **International Soccer Challenge** ist ein weiterer Vertreter der Fußball-Zunft. Höchst ungewöhnlich ist die Perspektive: Das Spielfeld wird in "echtem" 3D mit ausgefüllten Polygonen gezeigt. Die Darstellung ist einmalig, über das Spielgefühl kann man aber noch nichts sagen. Schon lange angekündigt sind die **Oriental Games**, die endlich kurz vor der Vollendung stehen. In dieser "Kampfsport-Olympiade" sind drei Disziplinen enthalten: Kung-Fu, Kendo und "Freistil" (klingt schmerzhaft). Bei den 8-Bit-Versionen kommt als Bonus-Sportart außerdem Sumo-Ringen dazu. Besondere Aufmerksamkeit gebührt dem "Joystick-Editor". Bei diesem Spiel könnt Ihr bestimmte Joystick-Bewegungen mit beliebigen Kampfmanöver-Kombinationen belegen.



Computer-Kunst Pixel für Pixel: eine der etwa 100 Grafiken von Wonderland (ST)

MAGNETIC SCROLLS

Nach zweijähriger Funkstille melden sich die Adventure-Experten von Magnetic Scrolls wieder. Die Autoren von Klassikern wie "The Pawn" und "Guild of Thieves" haben in dieser Zeit hart an einem neuen Adventure-System gearbeitet, das durch Windows, Help-Funktionen, Auto-Mapping (Karte wird automatisch mitgezeichnet) und Icons besonders leicht zu bedienen sein soll. Der erste Titel der neuen Generation von Magnetic-Scrolls-Abenteuerspielen heißt **Wonderland** und spielt im bizarren Szenario des Kinderbuch-Klassikers "Alice im Wunderland". Adventure-Fans dürfen sich auf eine humorvolle, puzzlereiche Handlung freuen.



Magnetic Scrolls sind wieder da: Programmiererin Anita Sinclair und Spiel-Designer David Bishop präsentieren die Artwork des Comerback-Adventures Wonderland

MILLENIUM

Millenium ist das neue Spiele-Label von Logotron, die mit "Starray" und "Prospector" respektable Erfolge verzeichneten. Für die nächsten Monate wurde **Resolution 101** angekündigt. Die futuristische 3D-Flugsimulation wurde vom selben Programmier-Team entwickelt, das bereits "Archipelagos" entworfen hat. Die zweite Millenium-Neuheit **Thunderstrike** stützt sich ebenfalls auf 3D-Grafik. Ihr nehmt an der actionlastigen Militär-Olympiade teil und startet in der Disziplin "Ground Defence".

OCEAN

Bei Ocean setzt man weiterhin größtenteils auf Lizenzen. Nachdem das Superspiel "Rainbow Islands" vor kurzem endlich erschienen ist, wird als nächstes Tecmos **Shadow Warrior** erwartet. Das Kampfsport-Ninja-Spiel tummelt sich zur Zeit erfolgreich in den amerikanischen Spielhallen. Sechs lange Levels und etliche neue Schlagtechniken Eures Ninja-Sprites sollen für langanhaltende Spielmotivation sorgen. Ebenfalls mit einem Schwert bewaffnet schlägt sich **Ivanhoe** durch die horizontal scrollende Landschaft. Später findet man bessere Ausrüstung, Extrawaffen und sogar ein Pferd, das einen in Windeseile voran bringt. Die Grafik wurde von demselben Zeichner erstellt, der für den Asterix-Kinofilm zum Zeichenstift griff.

Wer statt Ritter-Atmosphäre lieber Spionage-Luft schnuppert, der kommt bei Data Easts **Sly Spy: Secret Agent** auf seine Kosten. Alle neuen Levels des Arcade-Vorbilds wurden übernommen. Von Autoverfolgungs-Jagden bis Unterwasser-Kämpfen wird alles geboten, was sich ein James-Bond-Fan wünscht. Außerdem soll in Kürze die Fußball-Simulation **Adidas World Championship Football** erscheinen.

PALACE

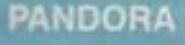
Nach Delphin Software hat sich Palace ein zweites französisches Softwarehaus angelacht, dessen Produkte es europaweit betreuen will: Silmarils. Das Debüt-Spiel des Neuzugangs wird **Colorado** sein, ein Action-Adventure im Wilden Westen. Mit **Voodoo Nightmare** steht auch eine Palace-Eigenproduktion an, bei der ein im Dschungel gestrandeter Forscher einen lästigen Voodoo-Fluch loswerden muß. Außerdem plant Palace die Veröffentlichung einer Tennis-Simulation, die von Sensible Software programmiert wird, aber noch ohne Namen ist.



Bei International Soccer Challenge flankt und dribbelt Ihr in 3D (ST)



Das Icon-Adventure Chronoquest II bietet edle Grafik (Amiga)



PANDORA

Bei **Debut** liegt es an Euch, jede Menge Umweltschlamassel zu richten und die Erde wieder zu einem sauberen, tadellos bewohnbaren Planeten zu machen. An Problemen herrscht kein Mangel: Die Ozon-Schicht stiehlt sich davon, die Polarkappen schmelzen dahin und die Luftverschmutzung stinkt zum Himmel. Bei **Dominion** habt Ihr die reizvolle Aufgabe, einer mächtig überlegenen außerirdischen Rasse zu beweisen, daß die Menschen intelligente Lebewesen sind (das sollte hoffentlich nicht allzu schwerfallen). Dazu müßt Ihr eine Reihe von Tests bestehen.

PSS

Das vor allem für Kriegsspiele bekannte Softwarehaus PSS sattelt um auf Fantasy. **Battlemaster** ist ein Rollenspiel mit vielen Orcs, Trollen und Elfen, die alle hinter den Teilen eines sagenhaften Diamanten her sind. Ein bißchen Strategie darf nicht fehlen: Ihr dürft nebenbei eine ganze Armee im Land herumkommandieren.

PSYGNOSIS

Der Nachfolger des Grafik-Adventures "Chronoquest" ist unterwegs. **Chronoquest II** wird komplett in Deutsch erscheinen und mit Hilfe von Icons tastatur-unabhängig zu bedienen sein. In der futuristischen **Killing Game Show** werden weniger erfolgreiche Teilnehmer auf spektakuläre Weise um die Ecke gebracht. Trotz der ungewöhnlichen Hintergrund-Story spricht Killing Game Show, wo Ihr einen der Mitspieler mimt, eher die Action-Liebhaber an.

Sowohl für Arcade-Freaks als auch für Strategie-Fans ist **Matrix Marauders** gedacht. Superschnelle 3D-Grafik wird

TRENDS & LEUTE



mit der Spiellogik eines japanischen Brettspiels verbunden. Schließlich präsentierte Psygnosis mit **Carthage** ein Programm, wo römische Wagenrennen im Mittelpunkt stehen. Alle "Ben Hur"-Fans sollten schon mal die Peitsche hervorkramen.



Antikes Wagenrennen mit Psygnosis' Carthage (Amiga)

RAINBIRD

Das Intrigenspiel mittelalterlicher Politik wird mit **Betrayal** auf Eurem Computer Wirklichkeit. Bei diesem Strategiespiel dürft Ihr alle Fiesheits-Register ziehen: Organisiert eine schöne Verschwörung hinter dem Rücken von König und Bischof, um bei erstbester Gelegenheit den Regenten abzulösen.

S.S.I.

Die Strategie- und Rollenspiel-Experten von S.S.I. stellten u.a. den Drachenflugsimulator **Dragonstrike** vor, über den die *POWER PLAY* schon ausführlich berichtet hat. Außerdem wurde mit **Secret of the Silver Blades** der "Curse of the Azure Bonds"-Nachfolger für Juli angekündigt. In Entwicklung befinden sich zur Zeit **Eye of the Beholder** (AD&D-Rollenspiel aus der Sicht des Spielers) und **Buck Rogers** (Rollenspiel auf Basis des "Pool of Radiance"-Systems).

SPECTRUM HOLOBYTE

"Falcon"-Flieger dürfen frohlocken: Im Sommer erscheint **Mission Disk II**, die erfahrenen F-16-Piloten ein paar neue, reizvolle Flugerfahrungen bescheren wird. Spectrum Holobyte bastelt außerdem an der Flug-Simulation **Flight of the Intruder**, die sich storymäßig am Film gleichen Namens anlehnt (nicht vor Ende des Jahres in unseren Kinos). Der spielerische Schwerpunkt liegt hier beim Teamwork: Ihr begebt Euch zusammen mit einer computergesteuerten Staffel in die Lüfte; zwei Spieler können auch zusammen eine Mission antreten. Etwas irdischer geht's beim 3D-Rennspiel **Stunt Car** zu (nicht zu verwechseln mit "Stunt Car Racer"), das ein wenig an "Hard Drivin'" erinnert. Außerdem bastelt eine Programmierer-Schar schon an **Falcon II**, doch bis diese neue Flugsimulation erscheint, wird's noch ein ganzes Weilchen dauern.

SUBLOGIC

Die amerikanischen Simulations-Experten konzentrieren sich voll und ganz auf **ATP**, den inoffiziellen Nachfolger der "Flight Simulator"-Serie. Diesmal setzt sich der Spieler in das Cockpit von richtig "dicken Brummern" wie der Boeing 737 oder 747. Alle erhältlichen Szenario-Disketten für den Flight Simulator können auch für ATP verwendet werden.





Spannende Missionen im Teamwork: Flight of the Intruder (MS-DOS/EGA)

THE EDGE

Reichlich mit Lizenzen eingedeckt hat sich The Edge. So wird es ein Computerspiel zur actionreichen TV-Serie **The A-Team** geben, **Asterix** den Römern auf dem Bildschirm übel mitspielen und **MTV** (ein musikorientierter Fernsehsender, der in vielen deutschen Städten über Kabel empfangen werden kann) in Software-Form vorliegen. Schließlich erscheint mit **Yellowthread Street** ein Programm zur gleichnamigen englischen Fernsehserie, die bei uns noch nicht zu sehen ist. Vor Herbst sollte man allerdings mit keinem der vier oben genannten Spiele rechnen.

U.S. GOLD

Während viele Hersteller verstärkt auf Lizenzen setzen, entwickelt U.S. Gold zunehmend eigene Programme. Nach "E-Motion" und "Knights of the Crystallion", die wir bereits getestet haben, soll im Juni **Rotox** erscheinen. Das Besondere an dem Action-Strategiespiel ist der Rotiereffekt, wie man ihn schon beim Atari-Automaten "Assault" gesehen hat. Wenn sich der Cyborg Rotox um die eigene Achse dreht, dann dreht er sich nicht selber, sondern die Landschaft um ihn herum rotiert. Zehn Level, jeder eigenständig und in neun Abschnitte unterteilt, muß Rotox überstehen. Zu Beginn ist er mit einem Laser bewaffnet, im Lauf des Spiels findet der Cyborg weitere Extras, wie z. B. Lenkraketen, Granaten oder ein Jetpack, mit dem er kurze Zeit fliegen kann.

Weiterhin darf man auf das prähistorische **The Legend of Billy Bounder** gespannt sein. Eine verzauberte Prinzessin, ein böser Magier und 22 Städte (jeweils mit 50 verschiedenen Gebäuden) warten auf den tapferen Billy. Für die Fans von Flug-Simulationen soll im August **Snow Strike** erscheinen, das von Epyx programmiert wird. Zehn Missionen, alle mit dem Ziel, die Rauschgifthändler in Südamerika zu vernichten, stehen zur Wahl.





Links die Elfmeter-Szene aus Italy 1990, rechts der neueste Capcom-Streich Dynasty Wars (ST)

Sag niemals nie wieder!

IMPOSSAMOLE™

VON DEN ALIENS IN IMPOSSAMOLE VERWANDELT

AH BLISSSSS – PENG – WAS WAR DAS?

HILFE! RIESENKOKOSNÜSSE GREIFEN AN!

BEREIT FÜR JEDE MISSION – BEINAHE!

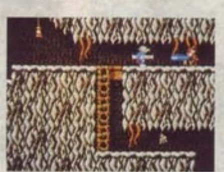
NEIN! VON DEN ALIENS GEFANGEN!

JETZT KOMME IIIIIIIIICH!

Erinnern Sie sich noch an Monty Mole? 1987 verabschiedete er sich mit AUF WIEDERSEHEN. Hätten Sie an seine Rückkehr geglaubt?

Hier ist er wieder – im Look der 90er Jahre, mit gestyltem Overall, roter Kappe, bunten Turnschuhen und neuen Abenteuern. Nur eins ist gleich geblieben: Er ist immer noch ein Maulwurf!

AMIGA, ATARI ST, C 64, AMSTRAD CPC









TRENDS & LEUTE



An der Umsetzungs-Front gibt's ebenfalls Neues von U.S. Gold. Die Computerversionen des Capcom-Spielautomaten **Dynasty Wars** liegen in den letzten Zügen. Bis zu zwei Spieler dürfen bei dem bleihaltigen Action-Spektakel an den Start gehen. Auf dem Rücken eines Pferdes stürzt Ihr Euch in acht Levels, sammelt Extras und metzelt tonnenweise Feinde nieder. Schließlich bastelt man auch bei U.S. Gold an einer Fußball-Simulation. **Italy 1990** erinnert vom Spielablauf etwas an "World Cup Soccer" für das Sega Mega Drive, ist aber voll auf die WM zugeschnitten. In der Packung wird zudem ein 64 Seiten starkes Büchlein liegen, das Informationen über die WM-Mannschaften enthält.

Die größte Überraschung am U.S. Gold-Stand waren allerdings zwei Module für das Sega Master System, die demnächst erscheinen werden. **Gauntlet** und **Impossible Mission** sind annähernd fertig und machten einen exzellenten Eindruck. Zwei weitere Module, **Paperboy** und **Indiana Jones and the last Crusade** sind in Vorbereitung.

UBI SOFT

Neu bei Ubi Soft ist die C64-Version von **Skate Wars** (ehemals "Skateball"). Weitere Fortschritte macht das grafisch eindrucksvolle Actionspiel **Unreal**. Das interessanteste Produkt ist nach wie vor das Rollenspiel **B.A.T.** Es soll in wenigen Wochen komplett in Deutsch erscheinen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir darüber berichten. *hl/mg*

Trend, Trend — Hurra!

Alle lieben Videospiele

Die vor ein paar Jahren noch müde belächelten Videospiel-Konsolen finden bei den britischen Softwarehäusern immer mehr Beachtung. U.S. Gold setzt hochkarätige Titel fürs Sega Master System um, Imageworks gibt mit "Speedball" sein Nintendo-Debut.

Disketten sind bald out

Das Gerücht um einen neuen Amiga mit eingebautem CD-Laufwerk hält sich so hartnäckig, daß man fast schon sicher sein kann, daß ein solches Gerät gegen Jahresende herauskommt. Außerdem sorgt der serienmäßig mit einem CD-ROM ausgestattete Multimedia-PC, den IBM angeblich vorbereitet, für Aufregung (siehe Aktuell-Teil). Vor allem die amerikanischen Softwarehäuser schwören daher auf CD-Software. Ganz drastisch formulierte es Bob Jacob von Cinemaware: "Die Zukunft liegt bei CDs und Videospiel-Modulen. Der Markt von Disketten-Software stagniert bereits."

Gebt uns Lizenzen

Die Lizenzwut der Software-Industrie kennt keine Grenzen. Ein Sprecher eines Softwarehauses hatte eine einfache Begründung auf Lager: "Ihr könnt davon ausgehen, daß man von einem Lizenz-Spiel mit populärem Namen doppelt soviel Stück verkauft." *hl*

Alle Messeneuheiten auf einen Blick

Titel	System
Adidas World Championship Football	Amiga, ST, C64
Advanced Tactical Fighter II	Amiga, ST, PC
All Dogs go to Heaven	Amiga, ST, PC, C64
Alpha Waves	Amiga, ST, PC
Asterix	Amiga, ST, PC, C64
Back to the Future II/III	Amiga, ST, PC
Balance of the Planet	PC
Battlemaster	Amiga, ST, PC
Betrayal	Amiga, ST, C64, PC
Bubble Plus	Amiga, ST
Buck Rogers	PC, C64
Carthage	Amiga, ST
Chronoquest II	Amiga, ST, PC
Colorado	Amiga, ST
Debut	Amiga, ST
Deliverance	C64
Dominian	Amiga, ST
Dragon's Kingdom	Amiga, C64
Dragon's Lair II: Time Warp	Amiga, ST, PC, C64
Dragon's Lair: The Legend	Game Boy
Duster	Amiga, ST, PC
Dynasty Wars	Amiga, ST, C64
England	Amiga, ST, PC, C64
Escape from Colditz	Amiga, ST, PC, C64
Escape from Hell	PC
Exterminator	Amiga, ST, PC, C64
Eye of the Beholder	PC, C64
Falcon II	Amiga, ST, PC
Fire and Forget II	Sega Master System
Flight of the Intruder	Amiga, ST, PC
Future Classics	Amiga, PC
Gauntlet	Sega Master System
H_2O	Amiga, ST
Hammerfist	Amiga, ST, C64
Hill Street Blues	Amiga, ST, C64, PC

Titel	System
I was kidnapped by a Flying Saucer	Amiga, ST, PC, C64
I.3D	Amiga, ST, PC
Impossible Mission	Sega Master System
Indiana Jones Arcade	Sega Master System
Intact	Amiga
Intern. Championship Wrestling	Amiga
International Soccer Challenge	Amiga, ST, C64, PC
Italia 1990	Amiga, ST, PC, C64
Ivanhoe	Amiga, ST
Jack Nicklaus' Unlimited Golf	Amiga, ST, PC
Killing Cloud	Amiga, ST, PC
Killing Game Show	Amiga, ST
Last Battle	Amiga, ST, PC, C64
Legend of the Lost	Amiga, ST
Liverpool	Amiga, ST, PC, C64
Lords of the Sea	Amiga, ST
Matrix Marauders	Amiga, ST
MTV	Amiga, ST, PC, C64
Murder in Space	Amiga, ST, PC
Necronom	Amiga, C64
Never Ending Story II (Adventure)	Amiga, ST, C64, PC
Never Ending Story II (Arcade)	Amiga, ST, C64, PC
Ninja Spirit	Amiga, ST, C64
Orcas	Amiga, C64
Oriental Games	Amiga, ST, C64, PC
Over the Net	Amiga
Paperboy	Sega Master System
Paradroid '90	Amiga, ST
Pop Up	Amiga, ST, PC
Prophecy 1 — The Viking Child	Amiga, ST, PC
Resolution 101	Amiga, ST, PC
Riders of Rohan	Amiga, ST, PC

Titel	System
Rorke's Drift	Amiga, ST
Rotox	Amiga, ST, PC
S.T.U.N. Runner	Amiga, ST, C64, PC
Secret of the Silver Blades	PC, C64
Shadow Warrior	Amiga, ST, C64
Shock Wave	Amiga, ST, PC
Sly Spy: Secret Agent	Amiga, ST, C64
Snow Strike	Amiga, ST, PC, C64
Sonic Boom	Amiga, ST, C64
Space Ace II: Borf's Revenge	Amiga, ST, PC, C64
Stunt Car	Amiga, ST, PC
Super League Manager	Amiga, ST, PC
The A-Team	Amiga, ST, PC, C64
The Hunt for Red October	Amiga, ST, PC, C64
The last Starship	Amiga, ST
The Legend of Billy Boulder	Amiga, ST, PC
The Moochies	Amiga, ST, PC
The Spy who loved me	Amiga, ST, C64, PC
Thunderstrike	Amiga, ST, PC
Time	Amiga, ST, C64
Time Soldiers	Amiga, ST, C64
Tournament Golf	Amiga, ST, PC, C64
Treasure Trap	Amiga, PC
Unreal	Amiga, ST, PC, C64
Up and away	Amiga, ST
Voodoo Nightmare	Amiga, ST
Warm-Up	Amiga, C64
Web of Terror	Amiga, ST
Wild Streets	Sega Master System
Wonderland	Amiga, ST, PC
World Championship Soccer	Amiga, ST, PC, C64
World Cup '90	Amiga, ST, C64, PC
Wreckers	Amiga, ST, PC, C64
Xiphos	Amiga, PC
Yellowthread Street	Amiga, ST, PC, C64



CASTLE MASTER – ein neues, sensationelles 3D-Action-Adventure in gewohnt spektakulärer SuperFreescape™ – Technik erwartet Sie!

INCENTIVE, das mit Auszeichnungen geradezu überhäufte Programmier-Team, das DRILLER, DARK SIDE und TOTAL ECLIPSE in vornehmster Weise erschaffte, hat wieder zugeschlagen! Und wie! CASTLE MASTER ist das Ergebnis jahrelanger Arbeit mit INCENTIVE's einzigartigem Super-3D-Entwicklungssystem. Das Game wird Sie förmlich in die Welt der Phantasie katapultieren!

Man muß schon seine Augen und Ohren offen halten, um bestimmte Lösungen zu den kniffligen Rätsein zu erhalten! Geheime Räume, sich windende Flure und Falltüren – all' dies wird in einer superben ECHTEN 3D-Grafik dargestellt. Somit kommt man in den Genuß eines außerordentlich atmosphärischen Adventures. Das ist CASTLE MASTER!

Betreten Sie die "Castle Eternity", wenn Sie den Mumm haben! Vielleicht bleiben Sie für immer dort?

ROLL OF HONOUR
Incentive's past awards include

Crash Readers' Awards
– Best Graphics
– Most Imaginative Game
– Best Overall Game

•

C & VG Golden Joystick Award

•

Commodore Computing International Oskar

•

Amstrad 100% Prix De L'Innovation

•

Computer Industry Award – 8 Bit Programmers of the Year

incentive
The Award Winners

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk)
Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Amstrad, C64, Spectrum, Amiga Bildschirm Fotos

Veröffentlich von Domark Ltd

BOMICO
Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90
Tel: (069) 706050 Dt, Übersetzung © BOMICO

Programmed by: Incentive Software © 1990 New Dimension International Ltd

DOMARK



CHARTS

 COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Paperboy	Encore
2.	Chase H.Q.	Ocean
3.	Fantasy Dizzy	Code Masters
4.	Turbo Out Run	U.S. Gold
5.	Buggy Boy	Encore
6.	Ghostbusters II	Activision
7.	Batman – The Movie	Ocean
8.	Gazza's Super Soccer	Empire
9.	indiziertes Spiel	Ocean
10.	Ghouls'n Ghosts	U.S. Gold

COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	M1 Tank Platoon	Microprose
2.	Hero's Quest	Sierra On-Line
3.	Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games
4.	Leisure Suit Larry III	Sierra On-Line
5.	Sim City	Maxis
6.	Carmen Sandiego — Time	Broderbund
7.	Flight Simulator 4.0	Microsoft
8.	Pipe Dream	Lucasfilm Games
9.	LHX Attack Chopper	Electronic Arts
10.	TV Sports Football	Cinemaware

 VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	SaGa	Game Boy	Square
2.	Tetris	Game Boy	Nintendo
3.	Famistar Baseball '90	Nintendo	Namco
4.	Dragonball 3	Nintendo	Bandai
5.	SD Gundam	Nintendo	Bandai
6.	Golf	Game Boy	Nintendo
7.	Tetris	Nintendo	PPS
8.	Golden Axe	Mega Drive	Sega
9.	Batman	Nintendo	Sunsoft
10.	Castlevania 3	Nintendo	Konami

 VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
2.	Tetris	Nintendo	Nintendo
3.	Marble Madness	Nintendo	Milton Bradley
4.	Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
5.	Super Mario Land	Nintendo	Game Boy
6.	Strider	Nintendo	Capcom
7.	Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo
8.	indiziertes Spiel		
9.	Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
10.	Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo

LESER-HIT

		TITEL
1.	(2)	Indiana Jones and the last Crusade
2.	(1)	Populous
3.	(9)	Xenon II
4.	(10)	Pirates
5.	(7)	Zak McKracken
6.	(4)	Sim City
7.	(6)	Kick Off
8.	(13)	Microprose Soccer
9.	(3)	Dungeon Master
10.	(16)	Last Ninja II
11.	(—)	Maniac Mansion
12.	(14)	It came from the Desert
13.	(—)	Rings of Medusa
14.	(8)	Rock'n Roll
15.	(15)	Oil Imperium
16.	(5)	F16 Falcon
17.	(19)	Their finest Hour
18.	(12)	Grand Prix Circuit
19.	(—)	Starflight
20.	(—)	Super Shinobi

Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 37). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal drei Game Boy mit je einem Spiel, das uns freundlicherweise von EC-Electronic in München zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Tobias Hilger aus Häusern gewinnt das Sega Mega Drive. Je ein Spiel geht an: Kim Behnke, Bremen; Klas Buer, Bad Noherum; Thorsten Hahn, Niedenstein; Philipp Krüger, Hamburg; Norman May, Much; Jan Runte, Nortorf; Mark Töpperwien, Wolfburg.

Die Gewinner



Der Hauptpreis: drei Game Boys

ATTACK

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	6. Monat
Electronic Arts	11. Monat
Imageworks	6. Monat
Microprose	30. Monat
Lucasfilm Games	19. Monat
Maxis	5. Monat
Anco	10. Monat
Microprose	16. Monat
FTL	20. Monat
System 3	14. Monat
Lucasfilm Games	26. Monat
Cinemaware	2. Monat
Starbyte	1. Monat
Rainbow Arts	3. Monat
Reline	6. Monat
Spectrum Holobyte	14. Monat
Lucasfilm Games	3. Monat
Accolade	13. Monat
Electronic Arts	1. Monat
Sega	1. Monat

Einsame INSEL

- Stunt Car Racer
- Sargon Chess
- TV Sports Basketball
- Shanghai
- On Court Tennis

Cinemaware-Boß und Sportspiel-Freak Bob Jakobs ist einer der zahllosen "Shanghai"-Fanatiker

VERKAUFS HITS

1. **Afterburner** – Sega Mega Drive
2. **Cybercore** – PC-Engine
3. **Paranoia** – PC-Engine
4. **Newzealand Story** – Sega Mega Drive
5. **Air Diver** – Sega Mega Drive
6. **Space Invaders** – PC-Engine
7. **Heavy Unit** – PC-Engine
8. **Mr. Heli** – PC-Engine
9. **Sokoban** – Sega Mega Drive
10. **Super Basketball** – Sega Mega Drive

Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Beastbusters	SNK
2.	Super Monaco Grand Prix	Sega
3.	Winning Run	Namco
4.	Tetris	Sega
5.	Big Run	Jaleco

Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Klax	Atari Games
2.	Escape from the Planet of the Robot Monsters	Atari Games
3.	Gang Wars	SNK
4.	Winning Run	Namco
5.	S.T.U.N. Runner	Atari Games

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	World Cup '90	Tecmo
2.	Line of Fire	Sega
3.	Klax	Atari
4.	Final Fight	Capcom
5.	Pang	TAD

LESER-HITS

Amiga
1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Sim City
4. Xenon II
5. Kick Off

Atari ST
1. Populous
2. Dungeon Master
3. Indiana Jones Adv.
4. Pirates
5. F16 Falcon

C64
1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Pirates
4. Last Ninja II
5. Maniac Mansion

MS-DOS
1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Their finest Hour
4. Sim City
5. Xenon II

PC-Engine
1. Neutopia
2. Dragon Spirit
3. Tiger Heli
4. Galaga '88
5. Mr. Heli

Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Ghosts'n'Ghouls
3. Kujaki-Oh 2
4. Golden Axe
5. Alex Kidd

Sega Master
1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. R-Type
4. Golvellius
5. Wonderboy II

Nintendo
1. Life Force
2. Super Mario Bros. 2
3. Zelda II
4. Ice Hockey
5. Gradius

FLUG DER PHOENIX

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

LHX Attack Chopper

Während viele Simulations-Programmierer auf der Suche nach Neuheiten sind (siehe "Gunboat" in dieser Ausgabe), haben die Experten der Firma Electronic Arts auf Altbewährtes zurückgegriffen — Helikopter. Brent Iverson, der Programmierer der DPaint II-Versionen für IBM- und Apple IIGS-Computer, wollte nicht nur eine simple Hubschraubersimulation — etwas Besonderes mußte es schon sein. So vereinte er gleich vier schnittige Hubschrauber in seinem Programm "LHX Attack Chopper". Der Simulationsfreund darf sich neben dem bekannten AH-64 A Apache, dem guten alten UH-60 A Black Hawk, dem (noch hochgeheimen) LHX-Helikopter und dem Zwitterding zwischen Hubschrauber und Flugzeug, der Osprey, seine Traumkiste aussuchen. Jeder der Helikopter fliegt sich ein wenig anders. Auch das Cockpit der Maschinen ist jeweils dem Original nachempfunden. Bevor Ihr Eure Flugmaschine an den Start schiebt, müßt Ihr Euren Einsatzort, den Auftrag und eine von fünf Schwierigkeitsstufen aussuchen.

Drei verschiedene, ziemlich kriegerische Szenarien stehen zur Auswahl: der subtropische Dschungel Südost-Asiens, die trockenen Wüsten Nordafrikas und das kühle Klima Westdeutschlands. Für jedes Gebiet gibt es rund 15 verschiedene Auftragsstandards. Wenn Ihr Euch einen herausgepickt habt, verteilt das Programm innerhalb dieses Missionsrahmens per Zufall einen Job. Bei den Missionen gibt es so knifflige wie das Ausschalten von SAM-Stationen, das Eskortieren anderer Hubschrauber, Aufsammeln von Verwundeten, Abliefern von Hilfsgütern und das Begleiten eines Überläufers. Natürlich ist nicht jeder Hubschrauber für jeden Auftrag gleich gut geeignet. Wenn Ihr z.B. Verwundete transportieren müßt, wäre so ein fliegendes Schlachtschiff wie der Apache völlig fehl am Platz. Für diese Art Job müßt Ihr, wohl oder übel, einen Black Hawk oder die Osprey nehmen. Ebenso würdet Ihr ganz schön alt aussehen, wenn Ihr die mager bewaffnete Osprey nehmen würdet, um weit hinter den feindlichen Linien eine Panzerkolonne auszuheben. Genauso wichtig wie der richtige Helikopter ist die korrekte Bewaffnung. Jeden Hubschrauber könnt Ihr vor dem Einsatz individuell bewaffnen. Nach dem Einsatz erhaltet Ihr Punkte und eventuell eine Beförderung und einen Orden, die zusammen mit Eurem Namen gespeichert werden. Ebenso zufällig

Super!



Au, au, die haben mich aber in der Zange. Vor mir ein häßlicher Raketenwerfer, hinter mir zwei schießwütige Hubschrauber. Raketen rauschen von allen Seiten an, ich kann nicht ausweichen — und wieder endet meine Karriere als schwarzer Fleck in der Landschaft. Bleibt nur noch der Schweiß von der Stirn zu wischen und die Mission neu zu starten. Keine Frage: LHX ist ein Hammer. Spätestens, wenn man die erste Mission erfolgreich geflogen ist, kommt man nicht mehr davon los. Der Helikopter braust derart flott über den Schirm (sogar auf einem XT mit CGA-Grafik), daß man allein von den vielen Seitenansichten berauscht werden kann. Das Fluggefühl ist Spitze und läßt den PC vergessen, die Gegenspieler sind höllisch gut, die Missionen zerren an den Nerven — so soll's sein. Alles in allem: sofort kaufen.



Ein Kamel im Visier: Ob das das richtige Ziel ist? (MS-DOS/VGA)






Auf einen Blick: der Apache, Black Hawk, LHX und die Osprey (MS-DOS/VGA)

wie die einzelnen Aufträge werden die Wetterbedingungen verteilt. Da kann es Euch schon mal passieren, daß es furchtbar windig ist, gerade die Nacht einbricht oder dicker Nebel herrscht. Neben den zwei Disketten liegt in der Packung ein ausführliches englisches Handbuch. Es erklärt nicht nur Wissenswertes zu Hubschraubern und Avionik allgemein, sondern auch zu den Waffensystemen, den gegnerischen Panzern und den besten taktischen Manövern. Natürlich werden alle Instrumente genau erläutert. Es wird immer nur mit einem Piloten geflogen, der nach jeder erfolgreichen Mission auf Diskette oder Festplatte gespeichert wird. Wenn Ihr auf dem Weg derart mit Blei beschwert werdet, daß Ihr den Rückweg nicht mehr schafft, wird der Pilot gelöscht. Nachdem Ihr also einen rassigen Pilotennamen eingegeben habt, geht's nach einer kurzen schriftlichen Missionserläuterung zu "Wahl der Waffen". Dort entscheidet Ihr Euch für einen Hubschrauber und die entsprechenden Waffensysteme. Das Spiel startet aus einer ungewöhnlichen Perspektive: Aus der Karte wird in einer imposanten Geschwindigkeit zum Einsatzort gezoomt, wo der Hubschrauber mit flatternden Rotoren wartet. Wenn Ihr dann endlich in der Luft seid, seht Ihr die Umgebung durchs Cockpit des Helis in allerfeinster 3D-Grafik. Zusätzlich könnt Ihr zwischen einer ganzen Reihe alternativer Blickwinkel wählen. Ihr könnt Euren Hubschrauber aus allen möglichen Positionen von außen betrachten, es gibt einen Blick durch abgefeuerte Raketen und einen Blickwinkel vom anvisierten Ziel auf Euren Helikopter. Neben den zahlreichen Perspektiven gibt es haufenweise grafische Details, die aus Geschwindigkeitsgründen, je nach Computertyp, ein- oder ausgeschaltet werden können. So fliegt man z.B. in der Wüste über detaillierte Dörfer aus Zelten, Oasen mit Palmen und sogar Kamele treiben sich dort rum.

LHX-Attack Chopper unterstützt alle gängigen Grafikkarten und benötigt mindestens 640 KByte RAM. Zwar läuft das Programm auch auf Computern mit 512 KByte, hier werden aber einige Grafikdetails weggeblendet. Für vollen Flugspaß kommt man um eine EGA- oder VGA-Grafik-Karte nicht herum. Für bessere Sounduntermalung braucht man eine AdLib-Soundkarte. Mit dieser Karte gibt's nicht nur bessere Titelmusik, sondern auch realistischere Geräusche. Ob es je eine Amiga und Atari ST-Version von LHX-Attack Chopper geben wird, ist momentan höchst fraglich und unwahrscheinlich. *mh*

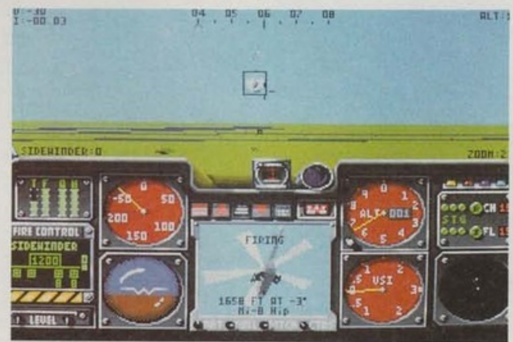




Das waren mal ein paar Öl-Tanks, jetzt sind's nur noch Trümmer (MS-DOS/VGA)



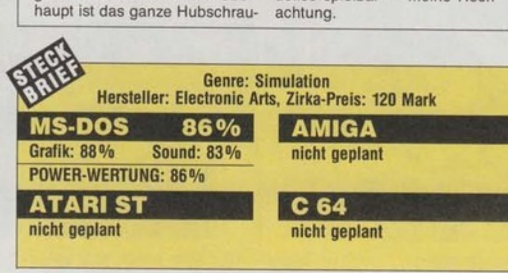
Der Apache beim Landeanflug (MS-DOS/VGA)



Eine Rakete im Anflug aufs Ziel (MS-DOS/VGA)



LHX-Attack Chopper ist einfach der pure Wahnsinn. Dieses Programm hat sehr gute Chancen, die bisher beste Hubschraubersimulation "Gunship" von seinem Thron zu stoßen. Zwar gibt es beim LHX gegenüber dem Champion Gunship einige winzige Patzer in puncto Flugtechnik (kein Rückstoß beim Abfeuern von Raketen, kein "Luftkisseneffekt" beim Schweben über dem Boden), dafür sind so viele grafische, taktische und spielerische Finessen eingebaut worden, die dieses Manko dicke wieder wettmachen. Zum einen ist die Idee mit den vier verschiedenen Maschinen grandios. Das Fluggefühl ist fantastisch, die vielen Missionen sind ausgetüftelt und die Gegener verteufelt gut — was will man mehr. Überhaupt ist das ganze Hubschrauber-Feeling ungeheuer gut rübergekommen. Wenn man 100 Fuß über der Erde über feindliche Panzer braust, keinen Schuß Munition mehr hat und dazu ein feindlicher Helikopter hinter dem nächsten Hügel seine Sidewinder klarmacht, dann zerrt die Spannung derart an den Nerven, daß man richtiggehend Panik bekommt. Auch haben die Programmierer mit Gags nicht gespart: Wenn man zu oft getroffen wurde, sieht man sogar die Einschußlöcher im Cockpit. Bei zwei Treffern ist dann meistens Schluß – Ende der Mission. Hinzu kommt die brillante Grafik, die keine Wünsche offen läßt und dazu noch irre schnell ist. Selbst unter VGA, mit höchstem Detaillevel und nur 8 MHz ist LHX tadellos spielbar — meine Hochachtung.



STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 86%
Grafik: 88% Sound: 83%
POWER-WERTUNG: 86%

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

FLIEGER, GRÜSS MIR DIE SONNE

F29 Retaliator



Streng geheim braust der Fighter durch die Lüfte (Amiga)

Den Militärs gehen die Geheimnisse nicht aus: Sorgte noch vor zwei Jahren Microprose mit "F19 Stealth Fighter" für das Fluggefühl eines Topsecret-Jets, so ist jetzt Ocean mit dem "F 29 Retaliator" dran. Diese neue Kampfflieger-Entwicklung ist ganz besonders schnell, erreicht eine Gipfelhöhe von satten 70000 Fuß und rauscht waffenstarrender als ein ganzes Arsenal von Kriegsspielzeug durch die Lüfte. Wem das zu futuristisch ist, der kann in die (ebenfalls noch geheime) F 22 einsteigen. Beide Jets fliegen sich relativ ähnlich, so daß es reine Geschmackssache ist, für welchen der beiden man sich entscheidet.

Es gibt vier Szenarios, in denen man sich austoben darf. Im heimischen Arizona wird das Starten, Anfliegen, Schießen und Landen geübt; im Mittleren Osten, im Pazifik und Europa dann scharf geschossen. Pro Land gibt's einen Haufen Missionen. In Arizona sind es zehn Übungsmissionen, im Pazifischen Ozean 15, im Mittleren Osten 27 und in Europa muß man sogar 44mal in die Luft gehen, um das "amerikanische Vaterland" zu retten. Die Aufgaben reichen von der Zerstörung von Ölfeldern über das Abfangen von feindlichen Fliegern bis zum Vergeltungsschlag - zivil geht's leider nie zu. Jede erfolgreiche Mission des Piloten wird auf Diskette gespeichert. Wenn man allerdings abschmiert, ist's wie im richtigen Leben: Der Name (und damit der Score) werden ein für allemal gelöscht. Man kann nicht, wie sonst bei Simulationen so üblich, mehrere Pilotenkarrieren starten. Außerdem gibt es fünf Schwierigkeitsgrade, dargestellt anhand militärischer Ränge. Damit man in der Luft nicht unbewaffnet dasteht, wählt man zwischen neun Waffensystemen. Von der altbekannten Luft-Boden-Rakete "Maverik" bis zur im Heck eingebauten brandneuen "Back-Winder" ist alles vorhanden. Der Pilot schaltet seine Waffensysteme per Knopfdruck um. Jetzt muß man sich eigentlich nur noch in der Luft halten und treffen... *al*

Gut!



"Ich möcht' so gern ein 'Falcon' sein" — das scheint den F29-Programmierern durch den Kopf gegangen zu sein. Doch an die Klasse von "F 16 Falcon" kommt F 29 nicht ran, dazu fliegt sich die Mühle zu einfach. Wer das wesentlich actionreichere "Interceptor" mochte, kommt schon eher auf seine Kosten: viele Missionen, viel Feind, viel Szenario, viel Ehr' und ein guter Batzen Flugsimulation. Die Grafik ist abstrakt, der Sound recht spärlich, aber mir gefällt die Mischung aus Action und Simulation. Was mir dagegen nicht gefällt: Das Feindbild des bösen, fiesen und allzeit angriffslustigen Russen sollten sich alle Programmierer schleunigst abschminken — es ist wirklich nicht mehr zeitgemäß. Sonst ein gutes Programm mit Pep.

Gut!



Bildschön — F29 ist genau das richtige Programm für diejenigen, die schon mit dem "Interceptor" auf Rundflug gingen. Hier werden keine 300 Seiten Handbuch gewälzt, und kein überflüssiger Schnickschnack stört den Spaß am Fliegen. Geht's bei leichtester Schwierigkeitsstufe noch recht zahm zu, wird es in höheren Levels verdammt knifflig. Aus zwei Gründen ist 'F29' bei mir am "Einser-Gesicht" vorbeigeschrammt. Zum einen ist da die recht ungenaue Kollisionsabfrage — der eigene Vogel stürzt vom Himmel, obwohl er noch weit von Hindernissen entfernt ist. Zum anderen ist mir eine "richtige" Simulation à la "F16 Falcon" lieber.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 79%
nicht geplant	Grafik: 69% Sound: 56%
	POWER-WERTUNG: 79%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

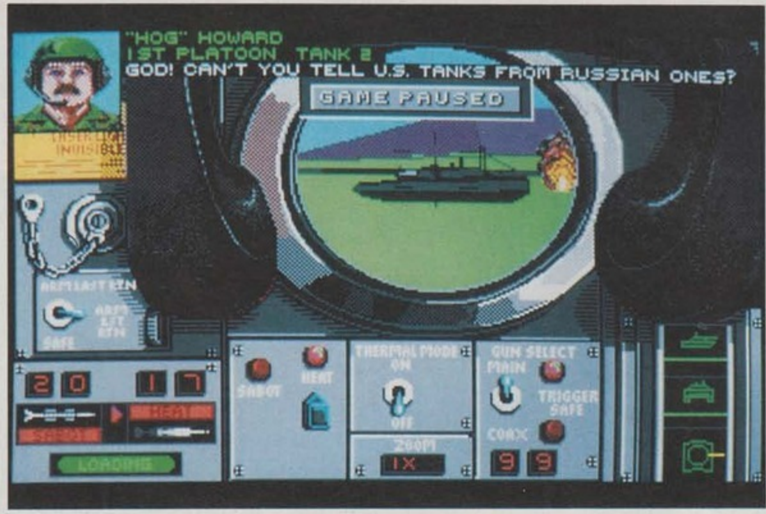
Da hilft kein Radar und kein Schrei'n, der Fighter kriegt 'ne Missile rein (Amiga)

LADEHEMMUNG UND KETTENRISS

Tank

Nach dem Riesenerfolg von der Flugsimulation "F-16 Falcon" und der "F-16 Mission Disk 1" ist die Firma Spektrum Holobyte wieder auf den (simulierten) Boden zurückgekehrt. Wie schon in anderen Panzersimulationen wie z.B "M1-Tank Platoon" von Microprose könnt Ihr mit dem derzeitigen Stolz der amerikanischen Armee, dem M1A1-Panzer herumkurven. Im Laufe des Spiels darf man sogar den zur Zeit noch geplanten M1A2 aufs Schlachtfeld führen. Ganze 15 Missionen in drei unterschiedlichen Kampfgebieten warten auf den Panzerfreund. Die Landschaften reichen vom Trainingskamp in den USA über den Mittleren Osten bis zur Deutsch-Deutschen Grenze (obwohl gerade letzteres nicht mehr besonders zeitgemäß ist). Je nach ausgewählter Landschaft variieren die Missionen. Hier werden recht simple Jobs angeboten wie das Erreichen eines bestimmten Punktes auf der Landkarte in einer bestimmten Zeit, bis zum Unterstützungsangriff für vom Feind eingeschlossene Truppen. Wie schon bei M1-Tank Platoon bleibt's nicht nur beim Steuern eines Panzers. Maximal 16 Schwergewichte könnt Ihr kommandieren. Zusätzlich steht Luftunterstützung zur Verfügung, auf Wunsch dürft Ihr Artilleriefeuer anfordern. Natürlich könnt Ihr in den Panzern verschiedene Positionen selbst einnehmen. Neben dem obligatorischen Fahrerposten dürft Ihr die Kanone bedienen, auf dem Kommandantensitz Platz nehmen, mit dem MG Flieger abschießen oder aus der Turmluke die Landschaft betrachten. Ebenso stehen Euch eine ganze Reihe von Außenansichten auf Tastendruck zur Verfügung. Da Ihr nicht alle Panzer gleichzeitig steuern könnt, solltet Ihr auf einer speziellen, zoombaren strategischen Karte den einzelnen Fahrzeugen Befehle erteilen.

Unsere Testversion von "Tank" war eine spezielle AT-Fassung, benötigt 640 KByte RAM und eine EGA-Karte. Eine XT-Fassung ist im Moment noch nicht in Sicht. *mh*



Stell Dir vor es gibt "Tank" und keiner spielt ihn (MS-DOS/EGA)

Geht so

Der erste Eindruck von "Tank" war durchaus positiv. Ein deutsches Handbuch, zügige Grafik (kein Wunder, da nur AT-Version) und sogar eine Zwei-Spieler-Modem Option für heiße Gefechte gegen einen Kumpel wurden nicht vergessen. Der anfänglich positive Eindruck wurde nach längerem Probespielen leider niedergewalzt. Bestes Beispiel ist die erste Trainings-Mission. Was nützt es dem Spieler, wenn er den Panzer auf Automatik-Betrieb stellen kann, wenn der sich nicht an den vorgegebenen Plan hält? Ich habe z.B. den Autopiloten ganz klar angewiesen, auf einer Straße von A nach B zu fahren. Ärgerlicherweise schert sich das Programm nicht darum: Der Panzer fährt 20 Meter neben der Straße. Also ist der Panzer zu langsam, die Mission fällt ins Wasser — Aaargh!

Etwas bescheuert sind die dämlichen Kommentare der Bordschützen, wenn sie einen simulierten sowjetischen Panzer treffen. Das reicht von überflüssigen Sprüchen wie: "Der 'Iwan' überrennt uns" bis zum typischen "Ich habe den Iwan festgenagelt". Diese Sprücheklopferei stört mich um so mehr, da "Tank" laut Handbuch den "Kindern der Supermächte" (!) gewidmet ist — äußerst fragwürdig.

Trübes und müdes Panzerspektakel (MS-DOS/EGA) ▶





Geht so

Spectrum Holobyte fällt es offensichtlich schwer, an die Spitzensimulation "F16 Falcon" anzuknüpfen. Mit "Tank" gelingt's ihnen jedenfalls nicht, das Image aufzupolieren, das mit "Vette" schon Grauschleier ansetzte. Die Programmierer waren wohl von "M1 Tank Platoon" angetan, übernahmen große Teile der Benutzerführung, vergröberten die Grafik, verstärkten das Feindbild, subtrahierten am Spielwitz und bauten nicht mal neue Überraschungen ein — pfui. So geht's nicht. Ein anderes Manko ist die recht unglücklich gewählte Farbpalette. Die Landschaft ist mir zu klobig und die Geschwindigkeit finde ich im Gegensatz zu Michael recht lahm. Das "fahrende Konservendose"-Feeling, das das "Vorbild" so fantastisch simulierte, kommt bei mir nicht auf. Tank ist keine Glanzleistung.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 68%
Grafik: 62% Sound: 23%
POWER-WERTUNG: 68%

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

EINE BOOTSFAHRT, DIE IST LUSTIG

Gunboat

Nachdem es nun Panzer-, Helikopter- und Flugzeugsimulationen zur Genüge gibt, sind jetzt kanonenbewehrte Schnellboote dran. Das Spektrum der nassen Jobs reicht vom einfachen Ausschalten von Waffentransporten bis zum Sprengen von Brücken tief im Feindesland. Vor jeder Mission könnt Ihr das Boot individuell mit verschiedenen Motoren und Waffensystemen ausrüsten. Erstmal auf dem Fluß, könnt Ihr jede einzelne der vier Stationen übernehmen. Ihr dürft entweder selber fahren oder die Bug-, Mitschiffs-, und die Heckwaffen bedienen. Natürlich könnt Ihr auch Stationen vom Computer übernehmen lassen, um Euch auf nur einen Posten zu konzentrieren.

Am Flußufer und auf dem Fluß warten dann eine ganze Reihe von simulierten Gegnern auf Euch. Der einfache Infanterist gehört ebenso dazu, wie Hubschrauber, Bunker, feindliche Schiffe und Minen. Sind die Gegner bei Tageslicht noch gut zu entdecken, wird das bei Nacht ganz schön schwierig.

Etwas Besonderes hat sich Accolade mit der Grafik einfallen lassen. Die Umgebung wird in einer Mischung aus 3D-Vektorgrafik und Bitmap-Grafik dargestellt. So sind die groben Geländemerkmale, wie Berge und der Fluß in Vektorgrafik, während feine Details wie Bäume und Feinde in Bitmap-Grafik sind. Gunboat braucht mindestens 512 KByte RAM und unterstützt die Grafikkarten Hercules, CGA, EGA und VGA/MCGA sowie die Soundkarten AdLib und Roland MT32. *mh*



Per Schnellboot durch die Flußwelt Südostasiens (MS-DOS/VGA)



▲ Da rattern die MGs und der Diesel dampft: Mit Gunboat auf der Jagd nach Drogenhändlern (MS-DOS/VGA)

Gut!

Da rührt sich wieder das Gewissen: Die Bootsimulation "Gunboat" ist ziemlich martialisch und sicher nichts für zartbesaitete Spieler, aber dafür bringt das Rumkurven mit dem Kanonenboot einen Heidenspaß. Endlich mal wieder eine willkommene Abwechslung nach dem ganzen Flieger-Einerlei.

Große Einsatzgebiete, hammerharte Missionen und intelligente Gegner sorgen für die nötige spielerische Abwechslung. Besonders angetan hat es mir die tolle Grafikmischung, die allerdings erst mit einer VGA-Karte seine volle Farben-Power entwickelt. Unter EGA muß man zwar mit ein paar Farben weniger auskommen, das tut dem Spielspaß aber kaum Abbruch. Wenn Accolade auf das, für meinen Geschmack überflüssige Vietnam-Szenario verzichtet hätte und dafür lieber ein paar mehr Anti-Drogen-Missionen in Kolumbien eingebaut hätte, wär's sogar noch schöner. Zudem wären mehr als nur 22 Aufträge wünschenswert gewesen.



Mein Fahrer ist nicht sonderlich intelligent. Meist brettert er wie ein Wahnsinniger auf den Strand zu und setzt dort wie eine Billardkugel auf. Durch den Aufprall verreißt der Bordschütze, das gegnerische MG-Nest kann ungehindert feuern und trifft den Tank — Ende des Boots. Die einprogrammierte Fehlerrate der Crew, die bei jedem anderen Spiel stören würde, ist hier ein witziges spielerisches Element: Spätestens nach dem ersten verlorenen Boot sucht man sich sehr genau aus, wen man wann steuert. Eine satte Zahl harter Missionen, gute Grafik, harte Gegner und eine dichte Atmosphäre bringen Spannung ins Spiel.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 75%
Grafik: 79% Sound: 32%
POWER-WERTUNG: 75%

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

EISIGES ENDZEITDRAMA

Midwinter

Gegen Ende des 20. Jahrhunderts erschütterte eine Katastrophe ungeheuerlichen Ausmaßes unseren Planeten. Eine neue Eiszeit begann. Millionen Menschen verhungerten, erfroren oder starben in kurz aufflackernden Kriegen. Die alten Regierungsformen zerfielen und hinterließen Chaos und Elend.

In diesem düsteren Endzeitszenario spielt das Action-Strategiespiel "Midwinter". Eine kleine Gruppe Überlebender hat sich auf der Inselgruppe der Azoren zusammengerottet. Das früher aus kleineren Inselchen bestehende Archipel ist durch die Eismassen und Vulkanausbrüche zu einer einzigen großen Insel, genannt "Midwinter-Insel", zusammengewachsen. Leider führt der relativ hohe Lebensstandard der Midwinter-Bevölkerung zu Neid. Der finstere General Masters möchte die gesamte Insel unter seine Herrschaft bringen. Ihr selbst spielt am Anfang den Chef der ortsansässigen Polizeitruppe. (Vorab dürft Ihr noch einen von drei Schwierigkeitsgraden aussuchen). Zuerst noch auf Euch alleine gestellt, müßt Ihr Verbündete suchen, die Euch beim Kampf gegen Masters helfen. Insgesamt sind 32 verschiedene Charaktere über die Insel verstreut.

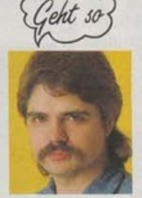
Normalerweise seid Ihr auf Skiern unterwegs. Ihr könnt aber auch an speziellen Stellen auf schnellere Schneebuggies, Hängegleiter oder Seilbahn umsteigen. Je nach Transportmittel stehen Euch andere Waffen zur Verfügung, um unterwegs General Master's Truppen unter Feuer zu nehmen. Seid Ihr per Ski unterwegs, könnt Ihr Granaten werfen, oder Euch per Tastendruck mit einem Gewehr als Scharfschütze betätigen. Mit dem Buggie könnt Ihr Raketen und Torpedos abfeuern, im Hängegleiter gibt's nur Raketen. Je nach Fortbewegungsmittel ändert sich auch ein Teil der Grafik. Im Ski-Modus seht Ihr die 3D-Schnee-Landschaft durch eine Ski-Brille, im Buggie durch eine Windschutzscheibe. Während Ihr durch den Schnee gleitet, schläft der Gegner natürlich nicht. Er schickt Fahrzeuge und Truppen in Euer Gebiet. Wenn Masters alle sog. Hitzeminen (das sind die Energielieferanten der Midwinterinsel) in seine Gewalt gebracht hat, ist das Spiel verloren. Ihr könnt ihn aber daran hindern, indem Ihr vom Feind besetzte Einrichtungen sprengt, gegnerische Fahrzeuge vernichtet und das Hauptquartier von Masters erobert.

Midwinter ist komplett in deutsch und wird auf Wunsch per Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert. Wer General Masters nicht auf Anhieb besiegt, kann zehn Spielstände speichern. *mh*

Geht so

Ein trockenes Schluchzen entweicht meiner Kehle: Soviel Gutes haben die Midwinter-Macher in Story und Szenario gepackt, doch das Spielprinzip ist mit soviel ärgerlichen Macken belastet, daß mir jegliche Lust vergeht. Läßt man das ganze Handlungsdrumherum einmal beiseite, besteht der Spielablauf im wesentlichen darin, ständig die ewig langen Wege in der Eiswüste abzuklappern. Das strategische Element ist ganz nett, gibt aber auf Dauer nicht viel her. Völlig unpassend sind die Action-Einlagen: Sie sind mies spielbar und passen nicht so recht zum Strategieteil. Midwinter ist eine ziemliche Enttäuschung: Dieses 100-Mark-Spiel ruft bei mir allenfalls ein rauhes Frösteln hervor.

Geht so

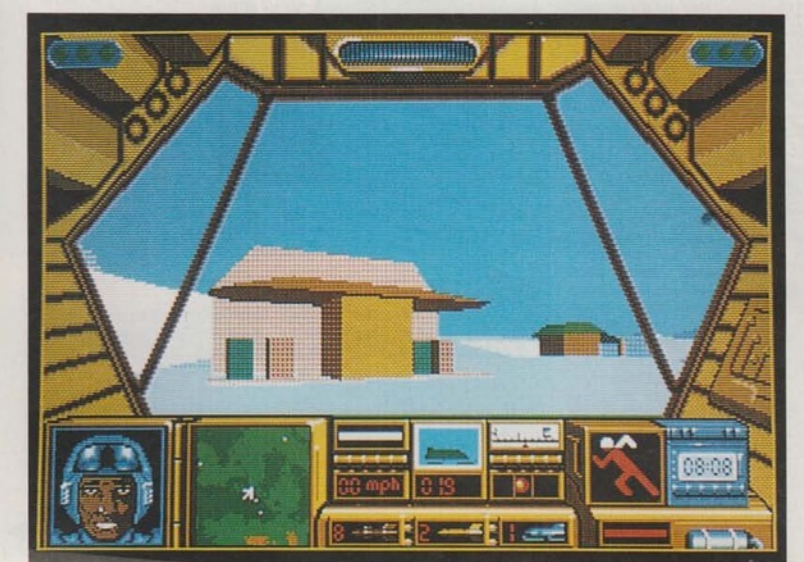


Brrrrr, das Szenario und die Atmosphäre sind so toll, daß man richtig den eisigen Wind und die Schneeflocken auf der Haut spürt — dafür ein dickes Lob. Besonders gefiel mir die gute und zügige 3D-Grafik. Leider hat man aber beim Spielerischen einiges unter einer dicken Schneedecke begraben. Ihr fahrt in 20 Minuten von A nach B und klickt dann auf ein oder zwei Icons. Gerade, wenn man eine größere Anzahl von Charakteren zusammengetrommelt hat, wird das Rumgurken mit den einzelnen Figuren ganz schön lästig. Midwinter ist sicher ein nettes Spielchen, mit einer wirklich gelungenen Story, einer guten Grafik und tollem Sound, aber spielerischen Schwächen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 66%	**C 64**
Grafik 75% Sound: 40%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 66%	

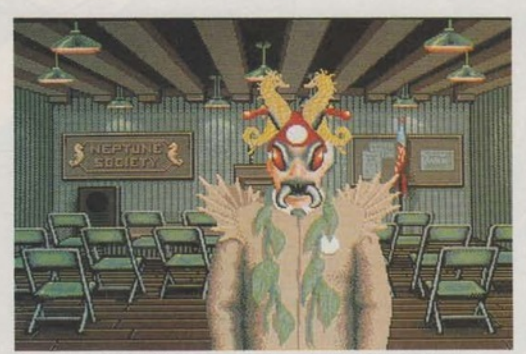






▲ Ein großer Teil der Truppe ist schon da (ST)

◀ Unterm Schnee begraben: der spielerische Nährwert von Midwinter (ST)



Jetzt brauchen Sie Köpfchen, sonst kostet's Sie den Kopf (Amiga)

FRISCHE AMEISEN

Antheads

In "It came from the desert" hatte das Städtchen Lizards Breath mit einer ungewöhnlichen Plage zu kämpfen: Haushohe Ameisen stapften über den Marktplatz und benahmen sich recht ungebührlich. Mit List, Strategie und Dynamit zeigten Sie's damals den verfressenen Tierchen. Dank der Datendiskette "Antheads" gibt es jetzt neues Futter für die Krabbeltierchen-Freunde. Diesmal verspeisten die Biester gleich einen Laster mit Plutonium, der für einen Atombombenversuch bestimmt war. Seitdem mehren sich die Horror-Geschichten um das örtliche Krankenhaus, die Rocker sind wieder hinter Ihnen her und manche Bewohner in der Stadt reagieren merkwürdig, wenn man Sie auf Zuckerstangen anspricht. Reizende Aussichten...

Im Strategieteil reisen Sie von Ort zu Ort, um Informationen und Verbündete zu sammeln. Zur Auflockerung dürfen Sie Action-Sequenzen meistern. Man kann Antheads nur spielen, wenn man It came from the desert besitzt. Außerdem braucht man 1 MByte Speicher — recht gefräßig für ein Programm. *al*

Super!



Wer wie ich Spaß an alten Science-fiction-Streifen hat, kommt bei Antheads voll auf seine Kosten. Grafik, Sound und Atmosphäre vermischen sich zu einem "Fast-schon-Kino"-Erlebnis. Und wer It came from the desert gespielt hat, wird sich sofort heimisch fühlen. Man trifft auf lauter liebe alte Bekannte wie den stechwütigen Rokker Biff, die spröde Ansagerin Dusty oder den miesen Journalisten Bert. Neue Spielelemente gibt's nicht, Antheads ist wie der Vorgänger eine Mischung aus Action, Strategie und Adventure. Dafür ist die Geschichte kniffliger geworden; man weiß nicht sofort, worauf das Spiel hinausläuft.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Cinemaware, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS	AMIGA 73%
nicht geplant	Grafik: 79% Sound: 79%
	POWER-WERTUNG: 73%
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

PACK DIE BADEHOSE EIN

Code-Name: Iceman

Islamische Fanatiker kidnappen amerikanischen Botschafter" — so lautet die Schlagzeile des "Südsee-Kurier". Navy-Experte Johnny Westland liest's mit Schrekken: So wie's aussieht, darf er seinen schönen Urlaub abbrechen, um einmal mehr die Kohlen aus dem Feuer zu holen. Richtig: Schon ruft der General den gestählten Soldaten ins Pentagon. Er gibt ihm ein Paket mit Anweisungen, einen feuchten Händedruck, läßt ihn in ein Atom-U-Boot verfrachten und in Richtung Terroristen schippern. Der Auftrag: "Befreien Sie den Botschafter". Wenn's nur so einfach wäre...

Sie übernehmen im neuesten Sierra-Adventure Johnnys Steuerung bereits auf der Südseeinsel. Man steuert ihn wahlweise mit Tastatur, Joystick oder Maus durch die tropische Landschaft. Will man eine patriotische Aktion auslösen, tippt man englische Befehle in die Tastatur, die Johnny meist auch ausführt. Neu bei diesem Adventure: Mit gedrückter "Shift"-Taste und einem Mausklick auf einen interessanten Gegenstand erscheint eine detaillierte Beschreibung. Außerdem umläuft die Spielfigur automatisch Hindernisse, wenn sie an einen unzugänglichen Ort geschickt wird. Im Verlauf des Spiels steuert man auch ein hochmodernes Atom-U-Boot. Dabei sitzt man selbstverständlich in der Kommandozentrale und schiebt Regler hin und her, um das Boot schön in der richtigen Tiefe und Richtung zu halten. Da sich auch unter Wasser Terroristen tummeln, schießt man im Notfall Raketen ab.

"Code-Name: Iceman" wurde von "Police Quest"-Programmierer Jim Walls erdacht. Wie in seinen Adventures so üblich, bekommt man nebenbei eine Menge Wissenswertes mit. Diesmal darf man beispielsweise einer übereifrigen Schwimmerin Erste Hilfe leisten. Das Spiel läuft mit allen PCs, die eine Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Karte haben (außerdem werden alle wichtigen Soundkarten unterstützt).

al

Geht so

Ich habe Code-Name: Iceman schon mal gesehen; nicht auf einem Computer, sondern im Fernsehen. Die Geschichte erinnert an den amerikanischen Spionage-Action-Mix, der immer zieht: Action, schöne Frauen, harte Männer, High-Tech und das Flair ferner Länder. Das bekommt dem Spiel ganz gut, auch wenn die "Film"-Szenen, in denen der Spieler nur zusehen kann, manchmal etwas lang geraten sind. Das Spiel hat für mich einen Haken: Es ist zu einfach. Als Adventure-Experte kommt man schnell sehr weit. Die U-Boot-Mission bietet einen gewissen Reiz, an eine "richtige" Simulation kommt sie allerdings nicht ran. Wer gerne leichte Knobelkost mit einer wasserdichten Geschichte spielt und sich mit dem unverständigen Parser herumschlagen will, wird anständig bedient. Trotzdem: "Police Quest" vom gleichen Autoren war wesentlich spannender.



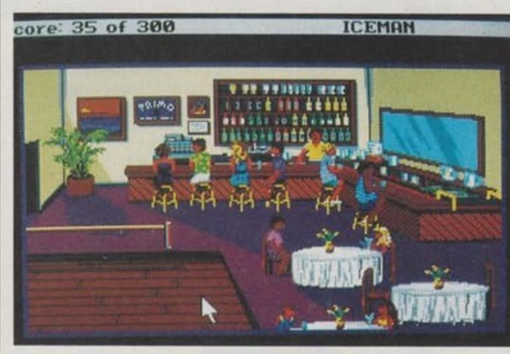
Geht so

Sierra hat ein paar kleine, feine spielerische Verbesserungen bei seinem 3D-Adventure-System vorgenommen. Der Komfort wächst spürbar, weil die Spielfigur jetzt selbständig zu Gegenständen tippelt, und man nicht mit dem Hinweis "You are not close enough" genervt wird. Spielwitz und Story von Iceman sind aber eher Dutzendware. Die lauwarme Agentengeschichte bietet Spannung und Humor in allenfalls geringen Dosierungen, neu ist die Story auch nicht. Außerdem kann ich persönlich nichts mit der Pseudo-U-Boot-Simulation anfangen, die nicht so recht zum Adventure-Drumherum paßt. In meinen Augen ist die Mischung nicht sonderlich geglückt.

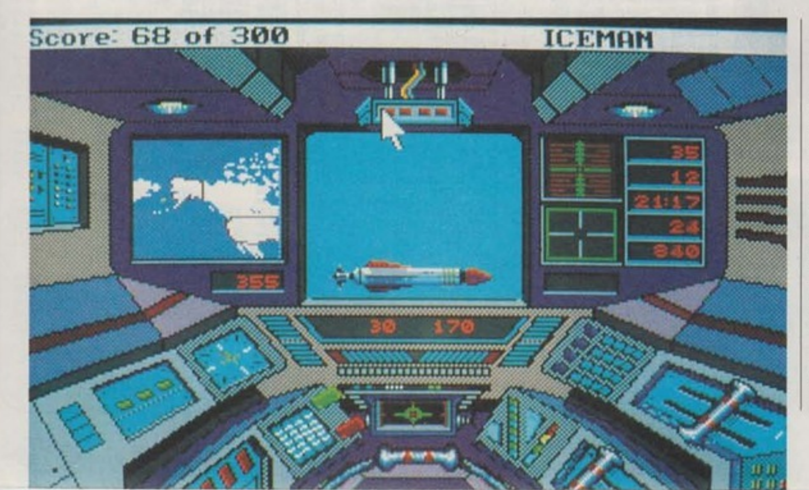
STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 135 Mark

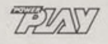
MS-DOS 72%	AMIGA
Grafik: 73% Sound: 20%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 72%	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



...knüpft er Kontakte mit Geheimagenten (MS-DOS/VGA)



◄ Wenn Johnny Westland nicht gerade Atom-U-Boote steuert... (MS-DOS/VGA)





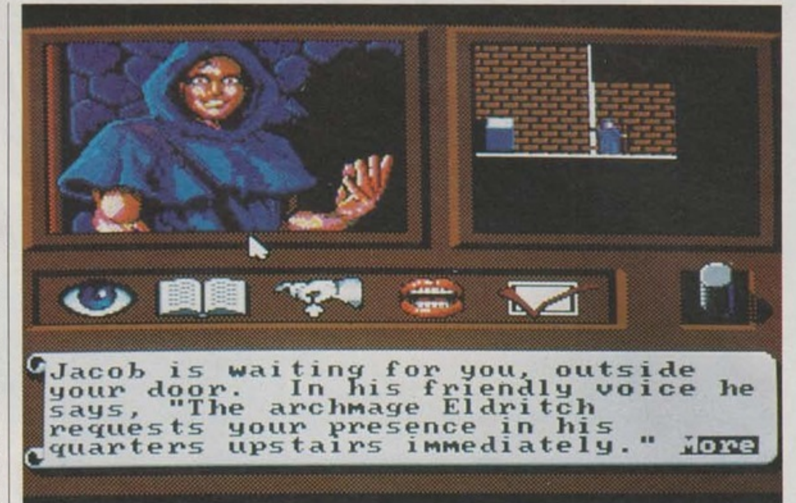
Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

MAGIE-AZUBI

Tangled Tales

Mein Boß, der große mächtige Zauberer, kann ganz schön streng sein. Aber was soll's, schließlich bin ich sein Lehrling und es ist gar nicht einfach, heutzutage eine Ausbildungsstelle als Magier zu bekommen. Drei Aufgaben muß ich erfüllen, um die höchsten Wizard-Weihen zu empfangen. In einer typischen Rollenspiel-Welt ist das gar nicht einfach. Hinter jeder Ecke lauert ein Monster, viele Informationen erhält man nur durch mühsames Plaudern und für jede schäbige Dienstleistung muß man mit barer Goldmünze zahlen. Am wichtigsten ist es jedoch, daß man nicht alleine unterwegs ist. Einige der Leutchen, die man unterwegs trifft, helfen mir bei meiner Aufgabe — andere muß man mit etwas Kleingeld anheuern...

"Tangled Tales" vom "Ultima"-erprobten Softwarehaus Origin ist ein Einsteiger-Rollenspiel mit viel Humor. Am Anfang legt Ihr die Stärken Eurer Spielfigur fest (es gibt vier Kategorien, in denen man bis zur fünften Qualitäts-Stufe raufklettern kann). Andere Party-Mitglieder gibt's nur in Form von computergesteuerten Gesellen. Die helfen nicht nur tatkräftig im Kampf, sondern geben manchmal recht hilfreiche Kommentare zum besten.



Gesprächig: Schwätzchen mit anderen Charakteren sind sehr wichtig (MS-DOS/EGA)



Hinterm Wald mach ich zwei Monster kalt (MS-DOS/EGA)

Das ganze Spiel wird durch ein Icon-System gesteuert. Erst im Lauf des Spiels lernt man den einen oder anderen Zauberspruch und kommt zu Gold. Das Kampfsystem ist extrem einfach: Trifft man eine Horde Monster, hat man die Wahl zwischen zuschlagen, einen Gegenstand benutzen oder abhauen. Wohl dem, der ein paar kräftige Krieger in seiner Party hat, die feste zudreschen können.

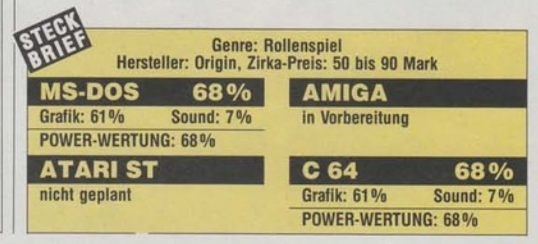
Die MS-DOS-Version benötigt 384 KByte RAM und nutzt Hercules-, CGA- sowie EGA-Grafikkarten aus. Wer eine Adlip-Karte in seinem PC stecken hat, wird außerdem mit deutlich verbesserter Musik bedacht. *hl*

Geht so

Tangled Tales ist ein hervorragendes Rollenspiel für Einsteiger, sofern man mit den vielen englischen Texten zurechtkommt. Die Steuerung ist simpel, der Spielablauf übersichtlich, die Grafik putzig und man stirbt auch nicht gleich 1000 Tode: Beißt die Spielfigur doch mal ins Gras, wird man in die Heimatstadt teleportiert und dort wiederbelebt. Sehr belebend sind die witzigen Sprüche, die die computergesteuerten Party-Mitglieder von sich geben. Für erfahrene Rollenspieler wird allerdings etwas wenig geboten: Wer vor dem Frühstück zwei AD&D-Spiele löst, fühlt sich hier unterfordert.

Gut!

Mir hat Tangled Tales großen Spaß gemacht, auch wenn Rollenspielprofis das Programm an einem Wochenende durchspielen. Ohne Englischkenntnisse geht allerdings viel von dem urigen Humor des Programms verloren. Selten habe ich ein so humorvolles Rollenspiel gesehen, das vieles gekonnt auf die Schippe nimmt. So trifft der Zauberlehrling z.B. auf einen gewissen Bruce Leon, der einem bekannten Kung-Fu-Kämpfer wie aus dem Gesicht geschnitten ist. Oder ein Zauberer murmelt: "Möge die Macht mit Dir sein." Der Spieler findet einen Schneemann, der gegen einen Yeti eine Schneeballschlacht gewinnt und einen befrackten Pinguin. Der Humor setzt sich auch in einigen Puzzles fort: So gibt es eine Tür, die sich erst öffnet, wenn man das "Zauberwort" spricht. Und wie heißt das Zauberwort, mit dem uns unsere Eltern früher traktierten: "Bitte"!



STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS 68%
Grafik: 61% Sound: 7%
POWER-WERTUNG: 68%

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64 68%
Grafik: 61% Sound: 7%
POWER-WERTUNG: 68%

RITTER-RUMMEL

Conquests of Camelot

Der Ritter Arthur, Artur, Artos oder Artorius sorgte im Jahre 500 für Furore, seit dem Mittelalter für Sagenstoff, Theaterstücke und Legenden und im 20sten Jahrhundert sogar für Computerspiele. Im neuesten sind Sie als netter König und guter Mensch hinter dem heiligen Gral her (Adventure-Freunden hinlänglich bekannt seit "Indiana Jones III"). Bevor's auf die Suche nach dem lebensspendenden Töpfchen geht, müssen Sie drei Ritter einsammeln, die sich gehörig verfranzt haben. Darunter ist auch Launcelot, der ein Auge auf Ihre Gattin geworfen hat — ein edler Herrscher wird auch ihm helfen (außerdem geht sonst das Spiel nicht weiter). In England warten 18 Städte auf den Besuch des Herrschers. Wenn man zu Hause alles im Griff hat, sucht man als königlicher Tourist zehn europäische Städte nach dem Gral ab. Sollten Sie ihn nach langer Reise finden, müssen Sie sich seiner erst als würdig erweisen. Laut Legende schaffte das nur der Ritter Parsival — und der wurde dann verrückt.

Hinter dem Mammuttitel "Conquests of Camelot — King Arthur: the Search for the holy grail" verbirgt sich ein "ganz normales" Adventure.





Mit Schwert, Schild und Missionen: Der Ritter Arthur auf der Suche nach dem heiligen Gral (MS-DOS/VGA)

Da das Programm von der Softwarefirma Sierra stammt, steuert man Arthur wie gehabt mit Tastatur, Maus oder Joystick über den Bildschirm und greift in die Tasten, wenn's etwas Spezielles zu erledigen gibt. Wie auch bei "Codename: Iceman" gibt der Computer bei gedrückter Shift-Taste und gleichzeitigem Mausklick eine Beschreibung des entsprechenden Gegenstands aus. Und wer Hilfe sucht, bekommt vom Hauszauberer Merlin so manchen guten Tip. Das Spiel ist recht umfangreich: Insgesamt zehn Disketten warten darauf, installiert zu werden. *al*

Geht so



Wehe dem, der keine Festplatte besitzt. Die aus dem Leim zu platzen drohende Verpackung beschert eine Diskettenflut, die jeden Adventure-Spieler schnell zum Disk-Jockey werden läßt. Was dann kommt, ist allerdings Sierra-Standard-Kost. Schöne Bilder, tolle Animation — besonders das Pferd gefällt mir — die aber leider auf einem XT immer noch viel zu langsam ist. Als ich dann zum gefrorenen See kam, hörte der Spaß auf. Keine Chance, da durchzukommen, und auch keinen Hinweis darauf, ob es später nicht noch einen Gegenstand gibt (z.B. Schneeschuhe), um die Stelle zu meistern. Wer auf das X-te "Held-macht-sich-auf-die-Suche-nach-Irgendwas-Adventure" steht, kann sich's kaufen. Sonst lieber Hände weg.

Geht so



Man merkt, daß die Designerin Christy Marx ein glückliches Händchen für gut erzählte Geschichten hat — schließlich schreibt sie Drehbücher für mehrere amerikanische Fernsehserien. Dementsprechend ausgetüftelt ist die Story und der Humor kommt auch nicht zu kurz (und der ist manchmal rabenschwarz — schön!). Doch leider hat man dabei die Rätsel aus dem Auge gelassen. Trotz ausgiebiger Konsultierung des Haus-Zauberers und "Hint-Meisters" Merlin war's recht hart, die teilweise unlogischen Rätsel zu lösen. Schade: So bleibt Conquests of Camelot ein durchschnittliches Sierra-Adventure. Für Fans, Arthur-Freunde und Sammler empfehlenswert. Alle anderen: Erst mal testspielen.



Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 135 Mark

MS-DOS 70%	AMIGA
Grafik: 76% Sound: 21%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 70%	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant







Ob am Hof, beim Kämpfen oder im Wald: Edel sei der Arthur, hülfreich und gut (MS-DOS/VGA)

INSERENTENVERZEICHNIS



Scharf hinschauen lohnt sich!
F-19
Nikon
Erhältlich für Atari ST und
Commodore Amiga
MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

POWER TIPS
ZUM SAMMELN — FUSSBALL
AMIGA · ATARI ST · C64 · MS-DOS

Bundesliga Manager

Einen ebenso einfachen wie effektiven Trick zum Amiga-Fußballspiel "Bundesliga Manager" fand eine ganze Reihe von Lesern raus. Der erste, der uns diesen Tip schickte, war Jan Lagerpusch aus Hamburg (wie geht's dem HSV?). Alle anderen Einsender sollen bitte nicht böse sein, daß wir sie nicht namentlich erwähnen.

Der Traum jedes Vereinspräsidenten: ein dickes Bankkonto. Laßt einfach einen zweiten Spieler einsteigen, dessen Mannschaft Ihr auch steuert. Nehmt für dieses zweite Team einen Bankkredit in Höhe von zwei Millionen Mark auf. Wenn Ihr mit Eurem ersten Team dran seid, pumpt Ihr Euch von der zweiten Mannschaft 2,5 Millionen Mark und stellt die Zinsen dreisterweise auf 0 Mark. Wenn die Kohle dann immer noch nicht reicht, wiederholt man diese Prozedur mit den Spielern 3 und 4. Nun hat man genug Geld, um eine Supermannschaft zusammenstellen und gemütlich Deutscher Meister werden zu können. *hl*

Kick Off

Jan Lagerpusch Tips zu dieser Fußball-Simulation haben es in sich:

1. Laßt Ecken durch den Strafraum zischen

Bei einem Eckstoß von rechts oben den Ball auf jeden Fall ganz hoch aufs Tor ziehen. Manche Torhüter bekommen bei solch einer Ecke erhebliche Probleme und lassen den Ball ins Tor kullern.

2. Aus der zweiten Reihe soll er kommmen

Ruhig mal aus der zweiten Reihe schießen. Besonders beliebt und besonders ärgerlich für den Gegner: Beim Abwurf des Torwarts, der meistens nicht sonderlich genau ist, ruhig dem Ball auflauern und einen Stürmer vorne behalten.

3. Aufsetzer schlagen ein

Mächtig gefährlich sind tückische Aufsetzer. Auf dem Scanner ab und zu mal gukken, in welcher Ecke der Tor-

POWER TIPS
ZUM SAMMELN — FUSSBALL
AMIGA · ATARI ST · C64 · MS-DOS

Microprose Soccer 2

TAKTIK

"Mit welcher Taktik spielt man am besten gegen welche Mannschaft?", fragte sich Karsten Goebel aus Kassel, setzte sich an seinen C 64 und bastelte eine Liste für die Power-Tips zusammen:

Algerien: Vom Strafraum aus angedreht ins Tor bolzen
Argentinien: Von allen günstigen Positionen aus schießen
Australien: Dribbeln und Flanken
Brasilien: Weites Flankenspiel über die Flügel
Chile: Geradeaus über die Flügel laufen
Dänemark: Weites Spiel über beide Flügel
Deutschland: Weites Flankenspiel
England: Dribbeln und Flanken
Frankreich: Weites Spiel über den Flügel
Holland: Weites Flanken
Irland: Kleine Dribblings mit viel Abspiel
Italien: Flanken über die Flügel
Kamerun: Vom Strafraum aus angedreht schießen

GOAL

Vorgehensweise:

Den Torwart an den Rand des 16-Meter Raumes locken, einen Hacken zurück schlagen und mit voller Höhe in diagonaler Richtung aufs Tor bolzen.
Der Goalkeeper glotzt in die Röhre.

Erfordert einiges Geschick.

TORWART
SPIELER

Der Harte Hackenschlag für Absatz-Spezialisten

POWER TIPS
ZUM SAMMELN — FUSSBALL
AMIGA · ATARI ST · C64 · MS-DOS

Microprose Soccer 3

TORE

Die gesammelten Zeichnungen von Markus Scherer aus Murnau lassen sich am besten unter das Motto "Sechs Wege, ein Ziel: Tor!" stellen. Er hat die Torschußtaktiken alle bei der ST-Version herausgefunden. Dazu gibt es noch einige allgemeine Tips:

— Man sollte immer eine erstklassige Mannschaft wie Brazil, Argentinia oder W-Germany wählen, damit man in der Vorrunde keine allzu happigen Gegner vorgesetzt bekommt.

— In der Vorrunde so viele Tore wie möglich schießen, um in Runde zwei leichtere Gegner zu erhalten.

— Wenn man gegen einen starken Gegner in Führung geraten ist, empfiehlt sich folgende Zeitschinderei: Man läuft mit dem Ball in den gegnerischen 16-Meter-Raum und lockt den Torwart aus seinem Tor. Jetzt läuft man aus dem 16-Meter-Raum wieder heraus, dribbelt ein wenig herum und wartet gemütlich das Spielende ab. *hl*

GOAL

Vorgehensweise:

Flanken wie im Bild erklärt, mit Spieler 3 den Ball erst stoppen und dann ins Tor schiessen oder mit dem Ball ins Tor laufen.

Versagt auch nicht bei den besten Mannschaften wie Brazilien und Italien.

TORWART
SPIELER

Ein flotter Dreier knapp vor'm Tor kommt dem Goalie spanisch vor

POWER TIPS
ZUM SAMMELN — FUSSBALL
AMIGA · ATARI ST · C64 · MS-DOS

Microprose Soccer 1

Fußball-Fieber — und eine Menge Tips zum Pokalgewinner "Microprose Soccer". Alle Tips wurden auf dem C 64 "erspielt", gelten aber auch für die anderen Versionen. Viel Spaß und guten Anpfiff.

HALLEN

Rainer Schlögl aus Wien schickte uns Tips zur Hallenfußballversion. Es gibt zwei prima Methoden, um leicht Tore zu schießen.

— Man läuft schräg auf das gegnerische Tor zu (Punkt 1 auf der Zeichnung). Eine Orientierungshilfe ist hier der kleine Strich in der Mitte der roten Linien. Jetzt schießt man den Ball möglichst stark gegen die Bande (Punkt 2). Der gegnerische Torhüter wirft sich elegant zur Seite, und der Ball kullert bei Punkt 3 ins Tor.

— Ganz ähnlich, aber ohne Bande, klappt die zweite Methode. Rennt mit den Ball etwa bis zu Punkt 4 und hämmert dann einen Schrägschuß ins lange Eck.

Tore schießen leicht gemacht beim "Microprose Soccer"

FUSSBALL

Kanada: Flanken und Dribbeln
Mexiko: Im Strafraum Bananenflanken
Neuseeland: Vom Strafraum aus angedreht
Nordirland: Flanken und Dribbeln
Oman: Geradeaus durch, dabei viel dribbeln
Österreich: Kurze Dribblings verwirren den Gegner
Polen: Weites Flankenspiel
Sowjetunion: Viele lange Dribblings über die Flanken
Spanien: Dribbeln
Ungarn: Flanken über den Flügel
USA: Flanken und Dribbeln
Wales: Knallhart geradeaus durch

Wohl bekomm's und frohe Meisterschaft! *al*

GOAL

Vorgehensweise :
Man läuft mit einem Spieler bis zum 16-Meter Rand , und benutzt BANANA Power HI+ (Knopf rechts/links schräg)

Goal !
Funktioniert immer , wenn ordentlich ausgeführt.

TORWART
SPIELER

Der "Banana-Splitt" verwirrt den Keeper restlos

FUSSBALL

wart steht. Befindet er sich in der "falschen" Ecke, kann man einen Schuß aus 25 Metern Entfernung riskieren. Der Torwart hechtet noch verzweifelt in die richtige Ecke, wobei ihm der Ball aber ziemlich oft unter dem Körper durchrutscht.

4. Nimm's leicht — nimm's direkt

So schießt Ihr schöne Tore auch ohne Abfälschen: im Angriff, wenn erforderlich, die Bälle flach von kurz vor der Torauslinie aus in den Strafraum bringen. Folge 1: Direktabnahme leicht gemacht. Folge 2: Tor schön und mächtig nützlich...

5. Die Sowjets machen hinten dicht

Im Liga-Modus immer die UdSSR nehmen, da diese Mannschaft einen sehr guten Torwart hat und sehr schnell spielt. Außerdem ist das Umschalten von Abwehr auf Angriff bei der 4-2-4-Formation sehr flott.

6. Spielt Euch frei mit 4-3-3

Der 5-3-2-Modus hat sich bei mir nie bezahlt gemacht. Am Anfang eines Spiels immer 4-3-3 wählen. Später, wenn man souverän in Führung liegt, sollte man auf 4-2-4 umschalten, um ein fröhliches Scheibenschießen zu entfachen.

7. Männer in Schwarz

So richtig strenge Schiedsrichter sind Boylan und Screech, da sie beim Ahnden eines Fouls sofort eine Karte zücken. Allerdings können diese Schiris bei einem Spiel gegen Deutschland sehr nützlich sein, da dieses Team nach 2 x 10 Minuten durch Platzverweise auf bis zu sechs Spieler dezimiert sein kann. Die Schiedsrichter Dent, Zappa und Winchester drücken oft beide Augen zu — da kann man nur sagen: "Gut Holz!".

8. Schind' mir einen Freistoß

Fouls kann man auch sehr schön provozieren, was für den Gegner verheerende Folgen haben kann (siehe oben — Har-Har!). Wenn der Gegner einen Spieler verfehlt und der Ball sowieso ins Aus kullert, einfach über die Beine des Gegners "stolpern" (Huch, na sowas...). Pfiff und Freistoß können die Folge sein. *hl*

FUSSBALL

TURNIERE

Gerrit Kick vom 1. FC Ostfildern verrät, wie man ein Turnier weiterspielen kann, nachdem man eigentlich schon ausgeschieden ist:
— Nach dem Ausscheiden auf "Exit" gehen.
— Nun die Option "Re-Select Team" wählen.
— Jetzt könnt Ihr eine Mannschaft aussuchen, die noch im Turnier ist.
— "Continue Old Tournament" wählen.
— Geschafft — Ihr habt jetzt ein anderes Team.

VORSPRUNG

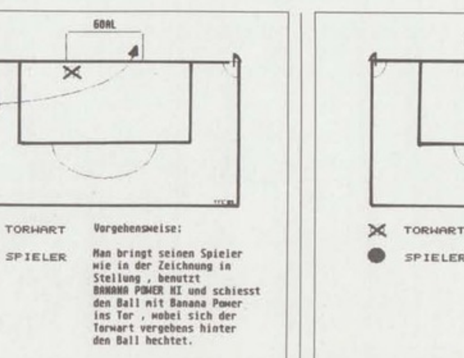
Thomas Kainer von Kickers Ludwigshafen weiß, wie man beim Hallenfußball einen Vorsprung über die Zeit rettet:

Sobald Ihr in Führung liegt und in Ballbesitz seid, die Spielfigur einfach in eine Ecke an die Bande stellen. Der Gegner hat nun keine Chance mehr, ans Leder zu kommen. Die Zeit verstreicht, der Sieg ist gerettet — nicht ganz fair, aber wirksam.



Der gewöhnliche Kick für Einsteiger-Torjäger

FUSSBALL



Die "Torwart-klatsch-in-den-Matsch"-Variante

GOAL

TORWART
SPIELER

Vorgehensweise:
Der Eckstoß:
Den Knopf so lange wie möglich gedrückt halten , auf Spieler 2 umschalten und diagonal auf den Ball einmal (1x(!) wichtig) draufschlagen , dann sollte man den Ball nicht mehr in die Quere kommen .

Schön flach geschlenzt: Ecke verwandelt



POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für nur 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **August-Ausgabe** (erscheint am 20.07.90): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 15. Juni '90 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **September '90-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf Seite 89/90. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen. Schicken Sie uns DM 5,- als Scheck oder in Bargeld. Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, die entsprechend gekennzeichnet sind oder deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, werden in der Rubrik »Gewerbliche Kleinanzeigen« zum Preis von DM 12,- je Zeile Text veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

C64/128

Verkaufe Orig. Microprose-Spiele: Red Storm. Rising, Airborn Ranger, Pirates, Stealth Fighter, Jet und andere. Je 25 DM. Tel.: 0231/893608

Wer tauscht Amiga 500 gegen C64 mit Floppy 1541-II, Monitor und 3 Magic Disk, 1 Game on u.a. Hotline: 09563/8169

Verkaufe: C64 + Floppy 1541, je ½ Jahr Garantie!!! 365 DM. 2 Datasetten, Disk-Locher, Joystick! Tel.: 06146/4666 (ab 17.00 Uhr), Frank Carlguth

Verkaufe Originale (alles Disk.): Borderzone; Stationfall; Big Deal; Herz von Afrika; The Castles o. Dr. Cheep; L.A. Crack-Down — VP: Tel. 06027/8885 (Matthias)

Verk. billigst Orig. Software für C64 2 W. 5+20 DM; z.B. Last Ninja II, Skate or Die, Shinobi, Ghostbusters II, Sky Jet, Bangkok Knights u.v.m. auf Disk. u. Kass. Tel.: 07821/271300 ab 17 Uhr

Only Swiss C64 Disk
Suche Tauschpartner!
Rolf Steimen, Alte Jonastr. 24, 8640 Rapperswil, Schweiz
Only Swapping — Hot Stuff

DB-Bücher: Tips 1+2 50 DM; Lexikon Simons Basic je 20 DM; Maschinensp. Musik, Adventures je 15 DM. Alles zusammen für nur 111 DM Tel.: 04101/25528, Elmar/Olaf

Verkaufe für C64 die Programme Bard's Tale II + III für 50,— DM und die Auflösung zu Bard's Tale II für 10,— DM. Tel.: 02302/801639

Suche Flugsimulatoren für C64/128: PD und (billig!) Gunship und Chuck Yeagers Adv. Flight Trainer! Nur Disketten-Originale! Tel.: 0721/402591

Verkaufe Original-**Rollenspiele:** Bard's Tale 2+3, Wasteland, Mars Saga, Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds. Kaufe auch an! Tel.: 08364/8202 (ab 19 Uhr)

Suche zuverlässigen Tauschpartner aus Holland. Du solltest deutsch können. Jens Wagner, Im Münchgrund 20, 7637 Altdorf
Nimm den Stift und schreib!

C64-Originale z. verk.: Pool of Radiance, Might & Magic I, Hillsfar, Neuromancer, div. INFOCOMs... Marquardt, Über dem Dorfe 18, 3400 Göttingen, Tel. 0551/791820

Verkaufe C64 (Soundchip defekt) für 75 DM. Floppy 1541 für 30 DM. Zusammen 100 DM. Telefon: 08151/4631

Search for new' cool' contacts — only C64! Call: 04191/6890 (ask for MATTHIAS)
Search, too for an Introcoder. I pay until 20-30 DM. See ya!

Verk. C64, 1541, Commod. Farbmon., TV-Tuner, Diskbox, 120 Disks, Modul MK-V, 2 Joysticks für 800 DM VB. Tel.: 02173/78747.
Tausche u. verk. PC-Engine-Spiele!

Suche Pinwand für Maniac Mansion in deutsch. Zahle DM 7,— oder tausche gegen Pinwand in englisch.
Tel. 040/5385239, Nicolas

Suche Power Play ab 1/88-1/89+5, 7, 10/89 für 1-3 DM! Außerdem Zak MacKracken dt. + G.P. Circuit dt. + Elite (orig.) erwünscht!!!! (nur Disks). Tel.: 089/687307

Tausche Panzerbattles (Original) gegen anderes Original-Spiel! Suche auch Zombie, Circus Attr. Oliver Flegel, Fischbekerstr. 32, 2153 Neu Wulstorf

Suche Projekt Firestar+, Sim City, alle AD&D Spiele, Ultima I-V und alles andere. Listen an: Lars Schmucker, Ahornweg 5, 6301 Heuchelheim, Tel. 0641/61355

Hello! Wer hat noch Advent. von INFOCOM, MAGNETIC-SCROLLS oder LEVEL 9? Contact: St. Jung, Gr. Diesdorfer Str. 21, DDR-3060 Magdeburg/Hi TPR, SB!

Verk.: C64+Floppy 1541 II+Box+120 Disketten+10 Originale+Datasette+Kassetten+2 Resetschalter+Bücher/Zeitschriften für 650 DM. Tel. 065/494841, Martin Kaluza

Verkaufe C64 I, Floppy 1541, Drucker Seikosha GP 500 VC, 200 Disks, Joy und Mouse, Final Cartridge III — 550 DM. Melden unter Tel. 05721/75920

Suche für C64 Original-Spiele! Schickt Eure Listen mit Preisvorstellungen an:
Marc Behrens, Potsdamer Str. 25, 3073 Liebenau

Tausche ★ Tausche ★ Tausche ★ Tausche ★ Orig. Footb. Manager 2 gegen Superstar-Icehockey; nur Originale. Schreibt an: Claudio Digaudio, Reinerstr. 41, 4100 Duisburg 11

VERKAUFE: C64+Floppy 1541+Datas.+30 orig. Spiele+Bücher. VHB: 400 DM. Schreibt an Ralf Thiemann, Baltrumerstr. 2, 2990 Papenburg 1

Suche PD-Tauschpartner für C64 und C128! Listen, Disks an: Thomas Herb, Ringstr. 20, 8851 Huisheim. Verkaufe auch Originale wie z.B. Broker...

Verkaufe C64 mit Floppy 1541, 50 Disketten und Zubehör für 700 DM VB. Anrufe nach 18 Uhr unter Nr. 02404/65190

Verk. C64 II, Floppy, Monitor, 110 Disketten, Datasette, Speeddos: NP 1200 DM, jetzt nur noch 800 DM. Tel. 0234/533792

Verk. C64 mit Drucker MPS 802, Monitor 1702, Geos und vielen Spielen. Tel.: 09352/1523, Danny Gehret, Gellenäckerweg 14, 8770 Lohr a. M.

Verk. weg. Systemwechsel C64 II u. Floppy 1541 II. Viele Spiele, Anwendungsprg. (Game on, Magic Disk) MK5, 80 Disk. m. Box, Datas. m. Spiele uvm. Tel. 07720/61745

VERKAUFE 128D + 700 Disk + Originale (7) + Fin. Cartridge 3 + 5 Diskboxen etc., etc. PREIS: 900 DM VHB. Ruft an: Tel. 06206/4954

Verkaufe (Originale wie neu!): Harkon, Ultima I, Shogun, Jinks, Annals of Rome; Preis VB für C64/Disk
Tel.: 02632/48786, Fr.-So. ab 16.00 Uhr

Christian Barth, Buchenweg 8, 2804 Lilienthal, Tel. 04298/4503
Verkaufe: Hillsfar, Curse of T. Azure Bonds, Pool of Radiance. Alles Originale! Mit dt. Anleitung!

Tausche Demos und suche Logopainter und Suplyer. Schreibt an Sascha Bertges, Im Park 7, 6719 H'heim. 100% back. Tausche auch Soft!

Verkaufe 128D, Farbmonitor; über 100 Disks, 2 orig. Games u.a. für VB 1000 DM. Tel. 09624/1554. PS: C128 + Moni. total ok!

Verkaufe D.A.I.S.Y.-Sound-System: Digitizer-Modul, System-Diskette, Kabelsatz und Stecker, Basicerweiterung, Handbuch, TASK 64, Sequenzer 64. Tel. 069/704548

Verkaufen wegen Systemwechsel: 2x C64, Disketten-Laufwerke: 1541+1541 II, Originalspiele. Preis n. VB / Dirk + Kai Feldheim, Waldstr. 1, 3050 Wunstorf 2

Verkaufe: C64+2 Joysticks+1541 II+Data+20 Kassetten+140 Disks+Modul MK5 mit Freezer und Poke-Finder. Das alles für 600,— DM. Tel. 05136/1270

Suche zuverl. Tauschpartner! Habe z.B. Oil Imperium, Turbo Outrun, Summer Edition, Kick off, Test Drive II. T. Diersmann, Schmiedestr. 14, 2956 Moormerland

Verkaufe C64-Floppy für nur 180 sFr./DM. Suche und tausche Soft für Amiga + C64. Write to: Zeus P.O. Box 1229, CH-4502 Solothurn in Switzerland

Hallo! Wer ein gelöstes Adventure billig abzugeben hat, wendet sich bitte an: Andi Erni, Haslenstr. 1, CH-8903 Birmensdorf, Tel. 7372279

VERKAUFE: C64, 1541, 40 Disketten, Reset, Joystick, 10 Originale für 850 DM (VHB). Angebote unter Tel. 07451/4813

Tausche Mega-geile Originale. Z.B.: New Zealand Story, Curse of the Azure Bonds usw.!!!!! Michael Jetter, Hauptstr. 134, 6749 Freckenfeld

Suche: Pirates, L. Ninja 2, Speedball, Powerboat, Red Storm R., Stealth Fighter, Sentinel Worlds 1, Oil Imp. Zahle je bis DM 25! Tel. 06187/3642

Kaufe nach 1 Mon. **C64 II** und **2 Floppies 1541 II** per Nachnahme (nehme **auch einzeln** und **billigstes** Angebot). F. Rahabi, Kaiserstr. 21, 3387 Vienenburg 1

Micro-Maxi-Prommer 2 + 256-K-Karte von Rex + div. Eproms VB 170,— DM für C64/128. Tel. (02374) 4263 ab 18.00 Uhr

Verkaufe C128/64+Floppy 1541+Bücher+Leerdisketten für VB 500 DM. Markus Wilding, Rathausstr. 8, 8160 Miesbach, Tel. 08025/1389

VERKAUFE: Oil Imperium von Reline für 30.— DM sowie Rick Dangerous von Firebird für 30.— DM!!! Rüdiger Vogel, Gartenstr. 8, 8931 Hurlach

Suche immer neueste Games zum Tausch oder Kauf, nur Disk, nur über Btx ★ 021567417 #

Verkaufe Originale (100% ok): Wizball (Disk) 20 DM, Driller (Disk) 20 DM, Chuck Yeager 25 DM, Sentinel (Disk) 20 DM! Ruft an: 02102/60316 (Alex)

C64: Halt! Suche Tauschpartner für C64. Kaufe und verkaufe auch. Listen und Anfragen mit Porto (1 DM) an: J. Geißler, Sauerbruch. 10, 8630 Coburg 1

Suche C64-Games wie z.B.: Dragon Wars, Gotcha, Great Courts und anderes...
Listen an: Markus Lukaszewski, Anemonenweg 8, 4630 Bochum 7

Verkaufe Top-Originale für C64. Zum Beispiel: Gunship, Fugger, Red Storm Rising, Last Ninja, Bard's Tale 3 usw... (Auf Disk für DM 20); Tel. 08803/1523

Ich verk. für C64: Ultima 25 DM; Bard's Tale 2 (20 DM), Pawn (20 DM). Für Amiga: Indiana Jones 3 (Adv. dt. 35 DM) oder tausche gegen Piratscam.). Tel. 05691/3445 (Lars)

Verkaufe C64 mit Floppy und umfangreicher Software (230 Disks), Preis: 1000 DM inkl. Porto. Markus Drechsler, Lambrechtgasse 13/3/13, Wien, 4 Austria

C64 II+Floppy 1541 II+50 Disks+Disk-Box+Abdeckhaube+4 Orig.-Spiele für VB 450 DM Tel. 02821/4328

Verkaufe tolle C64-Games !! Schnell Liste (Rückporto) anfordern !! Es lohnt !!
Keller Matthias, Oberländerstr. 20, 8000 München 70 !!!

Verkaufe: Altered Beast, Batman the Caped Crusader und Dynamite Dux für 100,— DM. Ruft schnell an: Tel. 06621/51219

Hallo Leute!! Suche ein Modul für meinen C64!! Sendet Eure Angebote an: Alex, Schillerstr. 14, 7211 Villingendorf — mit Preisvorstellung!

Fortsetzung siehe Seite 86

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

COMPACT DISC



The Notting Hillbillies: Missing...

Hinter den Notting Hillbillies verbergen sich nicht etwa Nashville-ansässige Country-Sänger, sondern vier gestandene Rocker (prominentestes Mitglied: Dire Straits-Veteran Mark Knopfler). Es dominieren schmalzige Blues- und Country-Balladen sowie friedliche Rock'n'Roll-Weisen. Mit guter amerikanischer Country- oder Bluegrass-Musik können diese Songs nicht mithalten. Deshalb: Schuster bleib bei deinen Leisten. *mg*

Phonogram 842 671-2
40:46 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Dave Edmunds: Closer to the Flame

Endlich wieder ein Lebenszeichen vom altgestandenen Rocker Dave Edmunds. Von musikalischen Modeerscheinungen erfreulich unbeeindruckt brennt er auf "Closer to the Flame" eine Ladung frischer Rock'n' Roll-Songs ab. Temporeiche Titel wie "Every Time I see her" dominieren auf diesem vor Spielfreude sprühenden Album: Flotte Rhythmen, gute Songs. *hl*

Capitol CDP 7 90372 2
38:58 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



The Adventures: Trading Secrets with the Moon

Wer gehobenen Briten-Pop sucht, wird bei den Adventures fündig. Ihre Songs sind nicht sonderlich abenteuerlich, bieten aber grundsolide Unterhaltung: viel Gitarre, wenig Synthesizer, dafür reichlich eingängige Kompositionen. Das Spektrum reicht von der herzzerreißenden Ballade ("Put me together again") bis zum flockigen Mitwipp-Sound ("Your greatest Shade of Blue"). *hl*

Elektra 7559-60871-2
48:42 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Sinead O'Connor: I do not want what I haven't got

Die zarte Frau mit dem Bürstenschnitt war bisher kaum bekannt. Wenn Sinead O'Connor weiter solche Scheiben wie diese aufnimmt, wird sie es vielleicht. Auf der ganzen Platte ist nur ein hörbares Stück drauf — die Singleauskopplung "Nothing Compares 2 U". Auf dem Rest des Silberlings verzettelt sich Sinead O'Connor im melodramatischen Niemandsland. *mh*

Chrysalis 260 547
51:15 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

Musik • Bücher • Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Heinrich, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft.** *mg*

COMPACT DISC



Poco: Crazy loving

Letztes Jahr schaffte die legendäre US-Westcoast-Formation Poco ein Comeback, das sogar in Deutschland mit der Hitsingle "Call it Love" für Aufsehen sorgte. Das "Best of"-Album "Crazy loving" bietet einen hervorragenden Querschnitt des Poco-Schaffens zwischen 1975 und 1982. Die Mischung aus Mainstream- und Country-Rock klingt kein bißchen verstaubt. Handfeste Rocker ("Under the Gun") sind hier ebenso vertreten wie Balladen ("Crazy Love"). *hl*

MCA MCAD-42323
56:12 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Cat Stevens: The very best of

18 überwiegend romatische Songs, die Sänger/Songwriter Cat Stevens zwischen '66 und '78 einspielte, sind auf seiner "Very best of"-CD vertreten. Herzzerreißende Balladen wie "Morning has broken" und ordentliche Midtempo-Songs à la "Tuesday's Dead" mit Karibik-Touch wechseln sich ab. Wer Appetit auf einen einstündigen Happen Romantik mit einem Schuß Urlaubsstimmung hat, der wird gut bedient. *mg*

Island 260 529
57:37 Minuten / 18 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Bill + Ted's verrückte Reise durch die Zeit

Benutzen Sie öfters eine Telefonzelle? Wenn ja, dann sollten Sie aufpassen, daß Sie nicht aus Versehen die falsche Nummer wählen. Sonst haben Sie womöglich nicht Tante Berta an der Strippe, sondern landen plötzlich per Zeitsprung in der Französischen Revolution an der Seite von Napoleon. Bill und Ted können ein Lied davon singen. Die beiden verhinderten Hard-Rocker reisen per Telefonzelle durch die Jahrhunderte — und die ganze Aufregung nur wegen eines dummen Geschichtsreferats.

Da die Jungs Hannibal für einen nahen Verwandten von Fußball halten und auch sonst in Sachen Geschichte nicht sehr bewandert sind, stehen die Chancen anfangs recht schlecht. Dann schaltet sich glücklicherweise eine außerirdische Macht ein, die meint, daß es für die weitere Entwicklung der Menschheit von elementarer Bedeutung sei, daß Bill und Ted nicht in der Schule sitzenbleiben. Also schicken sie schnurstracks einen Boten samt Zeitsprung-Telefonzelle, der hält einen kurzen Einführungsvortrag und Bill und Ted hüpfen munter in der Geschichte umher. Sie besuchen Billy the Kid, Sokrates, Dschinghis Khan sowie Napoleon und "entführen" den zusammengewürfelten Haufen in die Neuzeit.

"Bill + Ted's verrückte Reise durch die Zeit" hält genau das, was man sich davon erwartet: eine zutiefst unlogische Komödie mit frühpubertären Sprüchen, die mit einem nicht vorhandenen Handlungsfaden glänzt. Das Ganze erinnert mich etwas an "Eis am Stil", nur daß hier die seichte Erotik fehlt. *mg*

Regie: **Stephen Herek**
Produzent: **S. Kroopf, M. Murphey, J. Soisson**
Drehbuch: **C. Matheson, Ed Solomon**
Hauptdarsteller: **Alex Winter, Keanu Reeves, George Carlin**
Laufzeit: **87 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 6 Jahren**
Video-Anbieter: **VCL**
POWER-WERTUNG:
für Fans

VIDEOFILM



Angeklagt

Im düsteren Hinterzimmer einer billigen Kneipe wird die junge Frau Sarah Tobias (gespielt von Jodie Foster) brutal von drei Männern vergewaltigt. Eine ganze Reihe anderer Männer stehen um das Geschehen herum und feuern die Vergewaltiger mit Klatschen und Johlen weiter an. Der Fall kommt vor Gericht. Katheryn Murphy (Kelly McGillis), die Staatsanwältin im Fall Tobias, sieht kaum Aussichten, den Prozeß zu gewinnen und läßt sich mit den Verteidigern der drei Männer auf einen Deal ein. Die Anklage lautet nicht mehr auf Vergewaltigung, sondern nur noch auf gefährliche Körperverletzung. Die Vergewaltiger kommen mit geringfügigen Haftstrafen davon. Sarah ist weiter Anzüglichkeiten und Erniedrigungen ausgesetzt. Katheryn läßt den Fall noch mal neu aufrollen und stellt diesmal die untätigen Zuschauer des Verbrechens vor Gericht und schafft somit einen Präzedenzfall.

Der Film "Angeklagt" schildert eine Begebenheit, die sich tatsächlich so zugetragen hat. In keiner Minute des Films läßt einen die Beklemmung los, die einen beim Zuschauen packt. Regisseur Jonathan Kaplan hat dieses heikle Thema schonungslos und ohne falsche Oberflächlichkeit auf Zelluloid gebannt. Zwar gibt es schon einige andere Filme zu diesem Thema, aber "Angeklagt"ist einer der wenigen, die das erdrückende Szenario nicht als Hintergrund für einen wüsten Selbstjustiz-Streifen à la "Ein Mann sieht rot" benutzen. Denn von dieser Sorte Film gibt es nun schon wahrlich genug. Die atmosphärische Dichte von "Angeklagt" wird noch durch die gute schauspielerische Leistung der Darsteller erhöht. Jodie Foster bekam zurecht einen Oscar. *mh*

Regie: **Jonathan Kaplan**
Produzent: **Stanley R. Jaffe und Sherry Lansing**
Drehbuch: **Tom Topor**
Hauptdarsteller: **Jodie Foster, Kellys McGillis**
Laufzeit: **106 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **CIC-Video**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Entscheidung am Thunder Rift

Battle-Techs heißen die bemannten Riesenkampfmaschinen des 31. Jahrhunderts. Grayson D. Carlyle wurde seit dem 10. Lebensjahr für die Todbringer trainiert; er ist einer der Besten. Zusammen mit Freunden stellt er die Gray-Death-Armee auf, um den immer dreisteren Mech-Söldnern Widerstand zu bieten. Solides Abenteuerbuch. *hf*

ISBN: **3-453-03889-4**
Autor: **William H. Keith jr.**
Verlag: **Heyne**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Tür ins Dunkel

Ein verrückter Wissenschaftler trennt sich von seiner Frau und entführt die Tochter, die er dann sechs Jahre lang als Versuchskaninchen für seine Experimente benutzt. Alle Personen, die an den Versuchen teilgenommen haben, sterben plötzlich eines sehr blutigen Todes. Zwar liest sich das Buch zügig, aber für einen Super-Bestseller reicht's nicht ganz. *mh*

ISBN: **3-453-03694-8**
Autor: **Dean R. Koontz**
Verlag: **Heyne**
Preis: **9,80 Mark (Taschenbuch)**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Illuminatus! Das Auge in der Pyramide

Bizarrer geht's nicht: Ein Angehöriger der New Yorker Mordkommission untersucht eine mysteriöse Explosion. Er stößt auf einen geheimnisvollen Geheimbund: die Illuminaten. Diese verschworene Bruderschaft, die ihren Ursprung vor einigen tausend Jahren genommen hat, scheint die Welt beherrschen zu wollen. Im Rahmen der Ermittlungen tauchen eine ganze Reihe von Papieren auf, die sog. "Projekt-Memos". In diesen Papieren sind geschichtliche Hintergrundinformationen, Okkultes und erschreckende Fragen vereint.

Während der Leser in der streckenweise absichtlich verworren gehaltenen Story versinkt, verwischen die Grenzen zwischen Realität und Fiktion immer mehr, bis man zum Schluß kaum noch sagen kann, welche der Illuminatus-Papiere der Wirklichkeit entsprechen, und welche nicht. Die Autoren sparen nicht mit plötzlichen Szenenwechseln, die den Leser vorsätzlich in Verwirrung stürzen und um so mehr zu dem faszinierenden Lesevergnügen beitragen. Zugegeben ist Illuminatus kein Buch, das man "eben mal so nebenbei" lesen kann. Die Autoren machen es den Lesern nicht gerade leicht und führen ihn mit Vorliebe aufs Glatteis. Wer sich einmal eingelesen hat, löst sich nur ungern aus der psychedelischen Welt des Buches. Streckenweise geht's in Illuminatus recht deftig zu, deshalb empfehlen wir die drei Bände für Leser ab 18 Jahren. Neben "Das Auge in der Pyramide" gibt's noch "Der goldene Apfel" (rororo 4696) und "Leviathan" (rororo 4772). Während der zweite Teil ein wenig in der Spannung absackt, geht's im dritten Teil wieder richtig zur Sache. Und wer davon nicht genug kriegt, sollte sich beim Buchhändler nach Folgebänden erkundigen. Vor dem Kauf anlesen, ob's gefällt. *mh*

ISBN: **3-499-14577-4**
Autor: **Robert Shea/Robert A. Wilson**
Verlag: **Rowohlt**
Preis: **7,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

ALLE CLUBS

Fullshop
Computertyp: Sega
Leistungen: tägliche Hotline; zweimonatliche Clubzeitung; Preisausschreiben; Spieleverleih
Mitgliedsbeitrag: jährlich 15 Mark
Anschrift: Stefan Janzen
Weserstr. 53
1000 Berlin 44

Double Trouble
Computertyp: Sega, Mega-Drive, Nintendo
Leistungen: 1 x wöchentlich 4 Stunden eine Hotline
Clubzeitung (alle drei Monate)
stets neueste Kataloge von Sega & Nintendo
Mitgliedsbeitrag: jährlich 25 Mark für Berliner; 25 Mark + 5 Mark Portokosten für Nichtberliner
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herendorf & Andreas Metter
Bürgerstr. 29
1000 Berlin 47

Tele Club Deutschland
Computertyp: Atari VCS 2600; CBS Colecovision; MB Vectrex; Schmid TVG 2000; Hanimex HMG 2650
Leistungen: Fanzine; alle drei Monate interne Clubmeisterschaft
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Tele Club Deutschland
Ortsverband Achim
c/o Volker Niemeyer
Uesener Ring 30
2807 Achim

Atari-Computer Team e.V.
Computertyp: Atari
Leistungen: täglich geöffneter Clubraum; mehrere, den Clubmitgliedern zugängliche Rechner, Fachliteraturbibliothek; PD-Disketten-Bestand; 1/4jährliches Clubmagazin
Mitgliedsbeitrag: Eintrittsgebühr 20 Mark, monatlicher Beitrag 8 Mark
Anschrift: Atari Computer-Team e.V.
Postfach 12 16
2822 Schwanewede

IKS-Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatlich ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogramme; PD-Service
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Anschrift: IKS-Club
Abt. Atari ST
Suidbroekstr. 17 B
2952 Weener/Ems

Der Computer Club e.V.
Computertyp: alle Computersysteme
Leistungen: Preisvorteile bei einigen Händlern; Programmiersprachen-Schulung; Anleitungs- und Informationsbibliothek; Mailbox
Mitgliedsbeitrag: Schüler, Azubis etc.: 2 Mark; alle anderen: 4 Mark
Anschrift: Der Computer-Club e.V.
Postfach 11 04
3057 Neustadt

P.D.C.
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubmagazin; Club-PD; Clubshop; Hilfen bei Soft- und Hardwareproblemen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: The P.D.C.
Plk.: 158730E
3300 Braunschweig

Amiga Magic
Computertyp: alle Amigas
Leistungen: Anfängerhilfen; Clubzeitung auf Diskette; PD-Software; eigener PD-Serie; Spieletips
Anschrift: Amiga Magic
c/o Marcel Kuhn
Mühlenstr. 43
5142 Ratheim



Hallo Clubfreunde!

Auf dieser Seite habt Ihr die Gelegenheit, Eure eigenen Clubs vorzustellen und alles über andere Clubs zu erfahren: Wo sie zu finden sind und welche Leistungen sie ihren Clubmitgliedern anbieten.

Da die Resonanz auf unsere Clubseite ziemlich stark ist, veröffentlichen wir in diesem Heft die noch einmal aktualisierte Liste der uns eingesendeten Clubs. In den folgenden Monaten ist geplant, wieder einzelnen Clubs das Wort zu erteilen. Dazu werden sie vorher von der Redaktion *POWER PLAY* angeschrieben. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:
1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

up

Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

AUF EINEN BLICK

Dark Castle ST Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: Clubjournal, Sammelbestellungen, PD-Service (Tausch)
Mitgliedsbeitrag: 4 Mark monatlich oder 40 Mark jährlich
Anschrift: Dark Castle ST Club
Niermiebach 52
5203 Much

Der Club
Computertyp: alle Computertypen
Leistungen: Club T-Shirt, Softwarekatalog mit Tests, kostenlose Clubmailbox, Clubhotline, zweimonatliches Clubmagazin,
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark Jahresbeitrag
Anschrift: Joysoft
Gabriele Hartmann
Gottesweg 157
5000 Köln 41

VGC — The VideoGamblers
Computertyp: Sega Master System; Nintendo; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Club-Journal
Mitgliedsbeitrag: jährlich 70 Mark
Anschrift: Andreas Knauf
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2
Tel. 02202/37609

Stamp Computerclub
Computertyp: Atari ST; MS-DOS
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Stamp Computerclub
Am Steinberg 89
5160 Düren

Inter Comp
Computertyp: alle Computersysteme
Leistungen: Cubzeitung; 42 Std. Telefonberatung; Zusammenarbeit mit Rundfunkanstalten, Herstellern und Händlern; Computertreffs; Lernhilfen für Neueinsteiger
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Inter Comp
Hauptstr. 6
5409 Oberndorf/Lahn

Videospielclub Joystick
Computertyp: Nintendo; Sega Master System; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Spieletests, Wettbewerbe, Hitparaden
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark für zwei Jahre
Anschrift: Videospiel Club Joystick
Hauptstr. 8
5429 Reckenroth
Tel. 06120/7294

Copy Soft
Computertyp: C 64; C 128
Leistungen: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Copy Soft
Am Kleehagen 61
5788 Winterberg 5

Wittener Computer Club
Computertyp: Amiga; C 64; C 128
Leistungen: Clubtreffen, Clubzeitung, Programmiergruppe, Sammelbestellungen, Kleinanzeigen
Mitgliedsbeitrag: Schüler 2 Mark, Erwachsene 4 Mark monatlich
Anschrift: Wittener Computer Club
Winsheimstr. 60
5810 Witten 5

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS
Computertyp: C 64; Amiga
Leistungen: Fachbibliothek; wöchentliches AGDS-Treff
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: R. Schaarschmidt
Dornbergerstr. 4
6050 Offenbach/Main

Programm Master
Computertyp: Amiga; C 64
Leistungen: monatl. Clubzeitung mit kostenl. Kleinanzeigen; Listings zum Abtippen
Mitgliedsbeitrag: Schüler 5 Mark; Erwachsene 7 Mark
Anschrift: Programm-Master
Plk. 049784 D
7410 Reutlingen

Amiga Club Eppingen
Computertyp: Amiga
Leistungen: wöchentliches Clubtreffen
Mitgliedsbeitrag: Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Club Eppingen
Guido Ledermann
Kapellenweg 13
7519 Eppingen-Rohrbach

Nintendo Club
Computertyp: Nintendo; PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Nintendo Club
Herzog-Otto-Str. 4
8200 Rosenheim

The best players
Computertyp: C 64
Leistungen: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anschrift: The best players
Christian Neusser
Waldarichstr. 8
8523 Baiersdorf

Off Vidospieleclub
Computertyp: PC-Engine; Sega Mega Drive
Leistungen: farbiges, monatliches Videospielmagazin
Mitgliedsbeitrag: ist im Magazinpreis enthalten
Anschrift: Off Videospielclub
Uwe Kraft
Peter-Schneider-Str. 6
8700 Würzburg

Computerclub Dillingen
Computertyp: Amiga, C 64, Atari ST, MS-DOS
Leistungen: Btx-erreichbar (Nr. 090718116)
Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich
Anschrift: Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
8880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1
Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitschrift
Mitgliedsbeitrag: vierteljährlich 15 Mark
Anschrift: PC-Engine Club No 1
Wolfgang Schändle
Postfach 322
8938 Buchloe

Blue Danube Atari Club
Computertyp: Atari ST/XL/XE und VCS 2600
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitung
Mitgliedsbeitrag: jährlich 300 öS (entspricht etwa 40 Mark)
Anschrift: Blue Danube Atari Club
Dieter König
Jaxstr. 6
A-8642 St. Lorenzen

The OutRunners
Computertyp: Master System, Mega Drive,
Leistungen: Clubzeitschrift vierteljährlich; wöchentliche Hotline; zweimal jährlich Gewinnspiele
Mitgliedsbeitrag: 30 Mark jährlich
Anschrift: The OutRunners
Währinger Str. 24/1/24
A-1090 Wien



April, April?

Alle könnt Ihr reinlegen, aber mich nicht! Ihr habt doch in Ausgabe 4/90 ein verstecktes Preisrätsel untergebracht oder? Okay, hier kommt die Lösung! Auf Seite 12 ("Operation Stealth"-Bericht) habt Ihr die Fotos von Koffer und Flughafen vertauscht. (Ja, es gibt tatsächlich *POWER PLAY*-Leser, die den Unterschied kennen!) Weiter geht's auf Seite 14/15: die Astronauten-Leiche aus "Final Command" hat mit dem "Unreal"-Burglevel wohl wenig zu tun, andererseits sieht der Fighter aus Unreal auf dem anderen Bild noch recht gesund aus. Kombiniere: Fotos vertauscht! Das "*POWER PLAY*-Prädikat für Rainbow Islands auf Seite 32 sollte doch bronzefarben oder golden sein, aber in keinem Fall grün, oder ist das ein Insiderwitz? Weiteres: Das angebliche "Aquanaut"- Foto auf Seite 36 stammt definitiv aus "Silkworm" und zeigt auch keine "Defender"-Variante, schon gar nicht unter Wasser! Einen Gameboy mit dem Modul "Puzzle Boy" kann man laut Seite 41 gewinnen, jener auf dem dazugehörigen Foto ist allerdings mit "Tetris" gefüttert worden. Bei "Nuclear War" auf Seite 101 habt Ihr wieder die Screenshots vertauscht, wenn mich nicht alles täuscht. Ganz dick kommt es dann auf Seite 106. Also: Das richtige Switchblade-Foto steht über dem Test zu Gates of Jambala, dessen Screenshot über dem Text zu Epyx 21 prangt, dessen Bildschirmfoto Ihr über dem Switchblade-Test postiert habt. Das war's, glaub ich. Ach ja, eines ist mir noch aufgefallen. Es kann doch nur ein Aprilscherz sein, daß sich ein Starbyte-Grafiker die Mühe macht, Heinis Porträt auf einem Computer zu erstellen... Und, was habe ich jetzt gewonnen, mit meiner tollen Auflösung Eures Rätsels? Immerhin habe ich mich der Qual unterzogen, Eure Publikation genau, aufmerksam und vor allem vollständig zu lesen.

Hallo Werner, bitte melden, Du hast keinen Absender auf Deinen Brief geschrieben.

Peinlich, aber wahr: In Ausgabe 4/90 sind uns in der Eile (das Heft mußte besonders rasch zur Druckerei) tatsächlich ein paar Flüchtigkeitsfehler unterlaufen, da gibt's nichts dran zu leugnen. Eine derart gnadenlose, vollständige Aufzählung wie die von Werner hat in der Redaktion immerhin Betroffenheit und das Gelöbnis zur Besserung bewirkt. Bei einem "Aprilscherz" handelt es sich aber um blutigen Ernst: Heinrichs Konterfei ist tatsächlich in "Tie Break" untergebracht worden. *hl*

Konsolen raus...

Zuerst mal: Ich find's gut, daß Ihr jetzt *POWER PLAY* ohne Happy Computer verkauft, auch wenn's 6.50 kostet (in meinem Heimatland Österreich — holerhoduliö" 55 ÖS — das ist ein Preisunterschied von ca. 1.50 Mark.) Eure Spieletests sind wie gewohnt sehr gut, ohne Vorurteile gegen manche Arten von Spielen. Ihr solltet lediglich etwas mehr auf die einzelnen Computersysteme eingehen, also auch dazuschreiben, wie das Spiel denn für andere Systeme als das gerade getestete ist. Konsolen raus! *POWER PLAY*-Leser vereinigt Euch, weg mit diesen Dingern. Mein Vorschlag: Macht doch ein kleines Extraheft für Konsolen. Damit wäre beiden Seiten geholfen, Konsolenbesitzer müßten nicht für ein paar Seiten 6.50 hinlegen, und so mancher Compi-besitzender-Leser würde sich auch freuen.

H. Schlager, A-Oberndorf

...Konsolen rein

Da ich PC-Engine-Besitzer bin, habe ich mich riesig über den großen Vidospieleteil gefreut. Ich hoffe, er bleibt bei diesem Umfang und wird nicht wieder verkleinert. Konsolenbesitzer mußten in der Vergangenheit immer zurückstecken. Auf Eure Tests ist zu 99 Prozent Verlaß. Bleibt bei Eurem Stil und Eurer Ehrlichkeit!

Peter Meyer, Ober-Ramstadt

Ergänzung

Endlich bekommt man für sein Geld wieder genügend Spieletests, Stories, Tips & Co.! Eine solche Zeitschrift kann man ruhigen Gewissens abonnieren. In meiner *POWER PLAY*-losen Zeit habe ich nur noch Zzap! aus England gelesen! Jetzt habe ich beide im Abo, und sie ergänzen sich großartig. Zzap ist meistens schneller mit den Tests, aber dennoch gebt Ihr einen ausgezeichneten Vergleich ab. In Zzap liegt der Trend mehr auf technisch perfekten Spielen, während Ihr mehr Wert auf gute Spielideen legt. Bekommt ein Spiel also in beiden Zeitschriften hohe Wertungen, kann es nur gut sein. Allerdings hat Zzap einige Features, die auch der *POWER PLAY* nicht schaden würden. Zum Beispiel gibt es eine eigene Adventure Section, sowie die sog. Challenge, in der ein Leser in einem bestimmten Spiel gegen einen Tester antritt. Warum macht Ihr sowas nicht auch? Ich hätte aber noch einige Fragen:

1. Wo habt Ihr Kathy Hamza aufgegabelt (sie bastelt an Previews und Hintergrund-Stories mit)? Früher war sie mal Assistant Editor bei Zzap. Wie kommt sie nun zu Euch?

2. Könnt Ihr in die Wertungskästen nicht die voraussichtlichen Erscheinungstermine für "in Vorbereitung" befindliche Versionen drucken (es würde ja schon eine ungefähre Angabe reichen).

3. Wann kommen die Amiga-Versionen zu "Dragon-Wars" (Interplay) und den AD&D-Rollenspielen (SSI)?

4. Wie lange spielt Ihr an einem Testspiel durchschnittlich? Ich frage deshalb, weil Ihr "Drakkhen" (Infogrames) so mies beurteilt habt (in Zzap gab's dafür eine Gold Medal; d.h. sehr empfehlenswert). Ich hab's gekauft, und obwohl ich erst sehr frustriert war, kam ich nach einer Woche nicht mehr davon los. Wenn Ihr so lange gespielt hättet, wäre auch Euch eine hohe Wertung leichtgefallen.

Alex Schwaßmann, Ratingen

1. Kathy Hamza arbeitet inzwischen als freie Autorin für mehrere englische Zeitschriften. Sie hat sich aus freien Stücken bei uns gemeldet, weil Ihr *POWER PLAY* gut gefallen hat.

2. Lieber nicht. Die Softwarefirmen sind recht großzügig mit der Angabe von voraussichtlichen Erscheinungsterminen. Wir ersparen Euch damit die unnötige Laufarbeit andauernd zum Softwarehändler zu rennen und feststellen zu müssen, daß das Spiel immer noch nicht da ist. Manche Spiele verspäten sich bis zu einem Jahr.

3. Amiga-Versionen zu Dragon Wars und den AD&D Rollenspielen sind bisher nicht geplant.

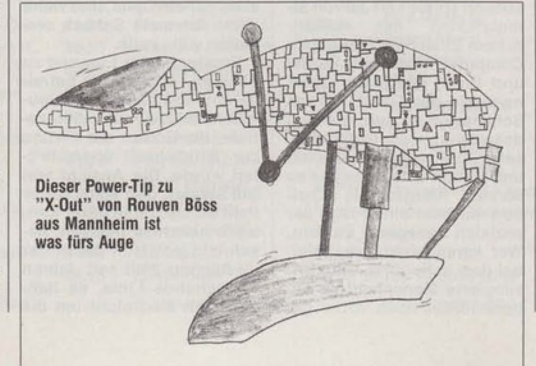
4. Durchschnittlich spielen wir ein bis drei Tage, bevor wir einen Spieletest schreiben. Bei Drakkhen hat Michael fast 95 Prozent des Spieles gelöst, er war sich sicher. *up*

Verwirrung

Ich finde Eure Zeitschrift zwar sehr gut, aber in der Ausgabe 4/90 war ich etwas verwirrt. Auf Seite 13 ist eine Werbung von "Tie Break". Es stand auch dabei, daß es dieses Spiel auch für den C 64 gibt. Auf Seite 34 ist der Test dieses Spiels und im Steckbrief stand, daß es dieses Spiel nicht für den C 64 gibt. Gibt es jetzt Tie Break für den C64 oder nicht?

Marius Burchardt, Alsdorf

Du kannst aufatmen: Kurz nach dem Erscheinungstermin des Heftes hat sich Starbyte für eine C 64-Version von Tie Break entschieden. *up*



Dieser Power-Tip zu "X-Out" von Rouven Böss aus Mannheim ist was fürs Auge

Hallo Matthias

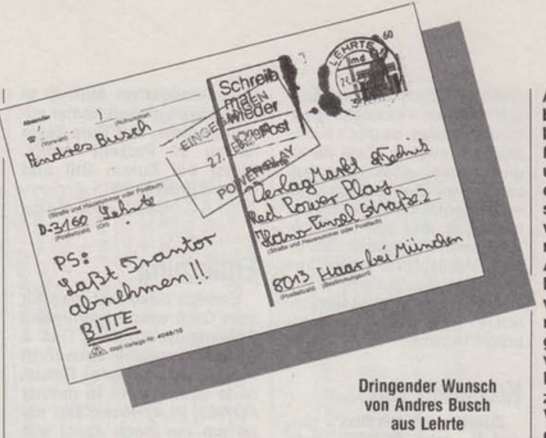
Ich kann Matthias Lang (*POWER PLAY* 3/90) nur beipflichten. Für mich als Simulatoren-Fan ist nichts schlimmer, als unrealistische Fliegerei. Gerade die jetztige politische Situation läßt das nicht zu. Vom Fluggefühl ganz zu schweigen. Da kann man sich ganz schön über das rausgeworfene Geld ärgern. Zuerst noch ganz stolz, die erste MIG oder Suchoi "gesmoked" zu haben, aber spätestens nach einer Woche schnallt man den Unsinn. Wirklich, da kreisen bis zu fünf Feindflugzeuge um einen herum und warten nur darauf, abgeknallt zu werden. Ich kann Microprose für dieses Genre nur raten: Viel viel mehr anstrengen. Peter Szarafinski, Trauchgau

Eingefleischt

Zum Brief von Matthias Lang aus Nürnberg müssen wir beide (eingefleischte Simulationsfreaks) sagen, daß man sich ohne weiteres nicht auf eine Aussage von Bill Stealey stützen kann, die rund drei Jahre alt ist. Außerdem müssen wir sagen, daß einige Simulationen gar nicht so leicht sind (z.B. F-16 Falcon, Gunship etc.) Da gibt es nämlich etwas, das nennt sich Schwierigkeitsgrad! Auch sind nicht alle Simulationen auf einen Krieg ausgelegt, nur so nebenbei! Selbst wenn ich bei "Gunship" ein "feindliches Objekt" zerstört habe, verspüre ich immer noch keine "Lust" auf einen Krieg mit der UdSSR. Zustimmend müssen wir jedoch sagen, daß "Red Storm Rising" sehr unrealistisch ist. Namen der Redaktion bekannt

Thema Microprose

Die Simulationen von Microprose, in denen es um die Durchführung der 3. Weltkriege geht (Gunship, Red Storm...) finde ich untragbar. So rein ist die amerikanische Heldenweste nun auch wieder nicht. Diese Simulationen propagieren den Krieg, der seit jeher inhuman ist und heute wohl nur Verlierer hätte. Andererseits bin ich nicht für eine Verdammung von Microprose, denn dieses



Dringender Wunsch von Andres Busch aus Lehrte

Softwarehaus brachte uns auch "Sword of Samurai", "Pirates", "Solo Flight", um nur einige zu nennen. Man muß sich auch fragen, inwieweit solche Kriegssimulationen (nicht nur von Microprose) in einer Zeit des Zusammenwachsens von Ost und West nützlich sind; wohl nur zu Propagandazwecken. Da ja Nachfrage bekanntlich das Angebot regelt, kann man nur hoffen, daß solche Programme in der Versenkung verschwinden.

Peter Kraus, Ost-Berlin

Kopfkrieg

Normalerweise wird in Leserbriefen nur die Frage von in Spielen zum Ausdruck kommender Gewalt im allgemeinen erörtert. Herr Lang brachte nun eine neue Variante, indem er sich insbesondere gegen die Szenarien von Microprose wandte. Natürlich weiß ich, wie sehr sich bei Kriegsspielen die Geister scheiden, die Palette der Meinungen geht von "harmlos" bis "ekelerregend". Die meisten Spieler vertreten eine Mittelmeinung. Ich persönlich spiele seit Jahren Simulationen mit militärischem Einschlag (sei es am Computer oder mit Würfel und Brett) und hatte dabei noch nie das Gefühl, etwas Schlimmes zu tun, einfach deswegen, weil ich denke, sehr wohl zwischen Realität und Fiktion unterscheiden zu können. Kriegsspiele scheinen mir eher eine Frage der sozialen Akzeptanz zu sein. Wer kennt nicht das Spiel, bei dem schwache, unterprivilegierte Menschen als Kanonenfutter nach vorne geschoben werden, während von hinten die Kavallerie darauf lauert, über Hindernisse nach vorne zu springen, um den Gegner unter trommelnden Hufen zu begraben? Wer kennt nicht das Spiel, in dem tonnenschwere, mit Türmen bewehrte Kampfelefanten den Feind niederwalzen, während hoch bewegliche Elitetruppen versuchen, ins Hinterland einzudringen, um es zu verwüsten und das feindliche, mobile Hauptquartier außer Gefecht zu setzen? Wir alle kennen das Spiel unter dem Namen Schach. Wo liegt der Unterschied zu einer Kriegssimulation? Ist der Abschuß einer Computer-MiG, der ein wenig Taktik und Geschicklichkeit erfordert, wirklich schlimmer, als das mit eiskalter Intelligenz herbeigeführte Niederwalzen eines Bauern durch einen Turm? Sollen wir Schach boykottieren, weil in diesem Spiel der Tod von Menschen eine wesentliche Rolle spielt und sogar in kalter, emotionsloser Weise in Kauf genommen wird? "Wohl kaum", wird spätestens jetzt jeder sagen, der Bauer lebt ja nicht, im Vordergrund steht die Taktik, und überhaupt ist alles nur ein Spiel, und wehe dem, der mein Schach verbieten will...voilà.

Ernster ist der Einwand zu nehmen, Microprose betreibe anti-sowjetische Manipulation, da hier, falls dies zuträfe, die Grenze der Fiktion zur Wirklichkeit überschritten würde. Die Ansicht von Bill Stealey, den Warschauer Pakt durch Stärke unter Kontrolle halten zu müssen, beschreibt politisch die in der westlichen Welt seit Jahren herrschende Linie, es handelt sich also nicht um die Aussage eines militärbenebelten Wirrkopfes. Diese Politik wurde von fast allen größeren Parteien mitgetragen, und man muß ihr bedauerlicherweise den Erfolg zugestehen, auch wenn sie heute wohl überholt ist. Das berechtigt natürlich nicht zu Agitation und Manipulation. Doch liegt diese überhaupt vor? Weder im Spielablauf noch in den Spielanleitungen konnte ich Propagandaverdächtiges entdecken. Microprose beschränkt sich ziemlich emotionslos darauf, Waffensysteme, ihre Anwendung und Abwehr zu beschreiben. — Ich bin immer noch für Abrüstung, und der Gedanke, in einem echten U-Boot oder Kampfflieger sitzen zu müssen, verursacht in mir keine Begeisterung. Trotzdem liebe ich Simulationen und sehe darin keinen Widerspruch.

Fred Bongers, München

Informationsloch

In der Ausgabe 4/90 wurden auf den Seiten 4, 5, 108, 109 und 114 Flugsimulatoren abgebildet, die sicherlich eine große Qualität vorzuweisen haben. Leider hat man aber nur die Fotos abgedruckt und die Informationen wurden weggelassen. Da ich aber über eine große PC-Anlage verfügen kann, hätte ich gerne etwas über diese Spiele in Erfahrung gebracht: Kann man den oder die Simulatoren auf dem öffentlichen Markt überhaupt erwerben und wenn ja, wieviel müßte man dafür bezahlen? Braucht man eine Grafik- oder Soundkarte? In welcher Computersprache wurde das Programm geschrieben und welche Kapazität benötigt man?

Christian Altenberger, A-Uttendorf

Auf einem PC, auch wenn es eine größere Anlage ist, würde ein solches Simulationsprogramm kaum funktionieren. Die Computer, auf denen diese Simulationen laufen, sind quasi nur für diesen einen Zweck maßgeschneidert. Um eine Flugsimulation in dieser Güteklasse sein eigen zu nennen, müßten Sie schon etwas tiefer in die Tasche greifen. Die abgebildeten Fotos stammten von Simulatoren, die z.B. bei der Bundeswehr Verwendung

finden. Kostenpunkt rund 5 Millionen Mark, und das ist nur die Grundaustattung. In voller Ausbaustufe können Sie noch mal mit 2 bis 3 Millionen mehr rechnen. Außerdem dürften Sie, neben dem finanziellen Aufwand, Probleme haben, diese Simulatoren als Privatmann normal zu kaufen. *mh*

Mal herhören:

Allen, die sich darüber beschweren, daß Ihr Computer zu wenig behandelt wird, möchte ich etwas sagen: Bis letztes Weihnachten besaß ich einen C 64, nun besitze ich einen Amiga 500. Daher weiß ich, daß es schwerfällt, wenn über seinen Computer diskutiert wird, einmal zu sagen: Ja, hier ist meiner schlecht. Dennoch muß man einfach die Realität sehen und damit die Tatsache, daß der C 64 nicht mehr so viel bringt, als daß er noch eine größere Rolle spielen könnte. Aber ich will nicht über ihn herziehen, er ist immer (noch) ein guter und führender Computer. Diejenigen, die einen solchen schon lange besitzen, sollten ihn jedoch gegen einen PC, Amiga, Atari ST oder noch bessere eintauschen. Man kann ja den C 64 immer noch behalten (für ein kleines Spielchen in Ehren!)

— Manchmal kommentieren Leser irgendeine Angelegenheit und dann noch eine, aber Ihr nehmt nur zu einer Stellung. Könntet Ihr nicht zu fast allen eine Antwort geben?

— Ihr stellt manchmal Leute, die kein Videospiel haben, als etwas überaltert und rückständig hin (manchmal!). Es können sich aber nicht alle fünf Computer und noch drei oder vier Videospiele plus Programme bzw. Module leisten. Vermeidet vielleicht also Aussagen wie "Langsam kommt die Zeit, in der man ohne Mega Drive nicht mehr auskommt."

Marcus Kaiser, Oderberg

Es gibt einfach Aussagen, die durchaus für sich selbst stehen können und keinen Kommentar der Redaktion bedürfen. — Es ist aber keinesfalls unsere Absicht, Leute ohne Videospielkonsole als rückständig oder überaltert hinzustellen. So lange ist es für uns auch noch nicht her, daß wir mit schmalem Taschengeldbeutel jede Mark dreimal umdrehen mußten. Falls wir also im Eifer des Schreibgefechtes doch ab und zu mal ins Schwärmen geraten sollten, ist das nicht falsch zu verstehen. *up*

Falsch verbunden

Jetzt muß ich noch etwas zum Wettbewerb 3/90 sagen: Gute Idee, einen Spielekennerwettbewerb auszuschreiben. Ihr sagt auch, daß einige Fragen recht schwer sind, das ist auch O.K., doch eine Frage nervt mich, da ich finde, daß sie nicht ganz fair ist (zwecks Chancengleichheit und so): Frage Nr.8: Die Prinzessin von Dragon Spirit. Ich habe recherchiert und gewühlt und gewälzt und gesucht, doch in keinem Test o.ä. ist der Name zu finden. Und da die Heimcomputerversionen allesamt nicht empfehlenswert sind (Euer Testbericht!), habe ich Dragon Spirit natürlich auch nicht in meiner Spielesammlung und kann daher nicht in der Anleitung nachschauen.

In einer der letzten Ausgaben habt Ihr Starkillers Telefonnummer veröffentlicht. Wurde ja auch langsam Zeit. Allerdings habt Ihr Euch vertippt. Als ich nämlich dort anrief, um ein bißchen mit Starkiller zu plaudern, kam mir am anderen Ende der Leitung ein übler Kauderwelsch entgegen. Ich besann mich daraufhin auf meine Kenntnisse von unzähligen Fremdsprachen und entzifferte das Geplapper als ägyptisch: Ich war beim "Pyramidenverleih Ramses" gelandet, dessen Händler sogleich mit mir um eine Pyramide "Modell Cheops" (aufblasbar, Maßstab 1:72) zu feilschen begann. Nun bin ich stolzer Besitzer einer Pyramide und habe noch nicht mit Starkiller telefoniert. Christian Dier, Stuttgart

Da kann man mal sehen, was so ein kleiner Tippfehler Positives bewirken kann. Ich kann mich nicht als Besitzerin einer aufblasbaren Pyramide bezeichnen.

Abgesehen davon war die Telefonnummer nicht von Starkiller, sondern von Doc Bobo. Und ob Starkiller im Zuge der allgemeinen Entwicklungen zur Zeit in Telefonierlaune ist, wage ich zu bezweifeln. Was Deine Probleme mit der 8. Frage angeht: Als findiger Kopf, der sich fließend in der ägyptischen Landessprache mit einem Pyramidenhändler verständigen kann, wirst Du doch bestimmt einen Lichtblitz haben, wie Du an die heiß begehrte Information herankommst. (Abgesehen davon, daß der Einsendeschluß für den ersten Wettbewerbsteil schon lange vorbei ist.) *up*

Geheimnisumwittert

Ich will mir das übliche Lob schenken und komme gleich zu meiner ersten und einzigen Frage: *Wer* wirbt für *was* auf den Seiten 118/119 in *POWER PLAY* 4/90?

Marek Humpich, Unna

Diese Frage ist nicht ganz unberechtigt, die Werbung fällt zweifelsohne aus der üblichen Werbemasche heraus. Wenn Du ganz genau hinsiehst, findest Du auf dem Schreibtischverhau rechts über der Maus einen rechteckigen Zettel, auf dem steht: "Bitte nicht vergessen: ARIOLASOFT-BALKEN in die Anzeige!" Das beworbene Spiel heißt "Dragon Flight". Den Test dazu gibt's in der nächsten Ausgabe. *up*

Technik-Ecke

Ab dieser Ausgabe haben wir in loser Reihenfolge eine Rubrik in der *POWER PLAY*, die sich speziell mit technischen Fragen von Spiel-Computer-Systemen befaßt. Lest mal rein, vielleicht ist ja auch für Euch was dabei. *hf*

PC-Engine anschließen

Ich habe vor, mir eine PC-Engine zu kaufen und habe einige Fragen dazu:
1. Wie kann ich die PC-Engine am besten an meinen Commodore 1084S-Monitor anschließen, ohne daß dabei die Qualität der Grafik und des Sounds leidet? Eine SCART-Buchse ist nicht vorhanden.
2. Kann ich die PC-Engine so anschließen, daß ich meinen Computer — ein Amiga 500 — nicht jedesmal aus dem Monitor ausstöpseln muß?
3. Ist die PC-Engine schon in Deutschland auf dem Markt, oder wird sie immer noch direkt aus Japan importiert?
4. Was bedeutet es, wenn eine PC-Engine zum verringerten Preis als Exportgerät ohne FTZ-Nummer angeboten wird? Axel Sueets, Grafrath

Axels Fragen stehen stellvertretend für viele von Euch, die so oder ähnlich geartete Briefe schrieben oder während unserer montäglichen Telefonzeit nachfragten.
1. Der 1084S von Commodore hat gegenüber seinen Vorgängern 1081 und 1084 keine SCART-Buchse mehr, sondern einen runden Stecker. Der ist zwar viel stabiler als die konstruktionsbedingt lockere SCART-Buchse, dafür kann man jetzt kein SCART-Kabel mehr anschließen. Den PC-Engines mit RGB-Ausgang wurde aber ein SCART-Kabel beigelegt. Wir haben mit verschiedenen PC-Engine-Anbietern gesprochen und erfuhren, daß das Kabel entsprechend umgerüstet wird. Bild und Ton sind auch damit allererster Güte.
2. Vor diesem Problem stehen auch Martin, Michael und ich, ganz zu schweigen von der Umsteckerei, die wir in der Redaktion haben, um von den verschiedenen Konsolen und Spielen Photos zu machen. Es gibt sog. SCART-Umschaltkästen, die je nach Anzahl der zur Verfügung stehenden Anschlüsse rund 60 bis 150 Mark kosten. Da der 1084S keine SCART-Buchse besitzt, geht das dort natürlich nicht. Die einzige Möglichkeit, die wir sehen, ist, sich ein Kabel anzufertigen, das an dem einen Ende einen SCART-Stecker und an dem anderen den Stecker für die 1084S-Buchse hat. Damit könnte man doch den SCART-Umschalter benutzen, gesetzt den Fall, alle anderen Geräte haben auch SCART-Stecker.
3. Noch gibt es die PC-Engine in Deutschland nicht direkt von NEC zu kaufen. Ob und wann das der Fall sein wird, steht noch nicht fest.
4. Der Zusatz in den Anzeigen "Exportgerät" weist darauf hin, daß die PC-Engine in Deutschland nicht betrieben werden darf. Das hängt mit der von der Post vergebenen FTZ-Nummer (FernTechnische Zulassungsnummer) zusammen. Die Post erklärt mit dieser Nummer, daß das jeweilige Gerät Radio- oder Fernseh-Empfänger nicht stört. Jeder Computer ist nämlich auch eine Art Sender, denn der sehr schnell getaktete Mikroprozessor (bei der PC-Engine 7,16 MHz) erzeugt elektromagnetische Wellen. Die gleichen also, mit denen Radio- und Fernsehsendungen übertragen werden. In Deutschland muß jeder Hersteller von Computern sein Gerät von der Post prüfen lassen. Diese verteilt die FTZ-Nummer, wenn sie das Gerät als unbedenklich ansieht. Da die PC-Engine nicht von NEC vertrieben wird, hat sie auch keine Nummer und darf nicht betrieben werden. Allerdings stört die PC-Engine im Betrieb weder Radio noch Ferngerät. *hf*

Soundmodul MT-32

Ich besitze einen PC und programmiere damit hauptsächlich in Turbo-Pascal und Turbo-Assembler. Eigentlich bin ich nicht so spielefanatisch veranlagt, besitze aber einige Adventures und Action-Spiele, weil ich meine, daß ein PC-Computer wohl zu mehr zu gebrauchen ist, als zur öden Textverarbeitung. Zudem habe ich das Roland Soundmodul MT-32, da dieses von fast allen Sierra-Spielen unterstützt wird und andererseits einen "Fast"-Amiga-Sound produziert. Zu diesen beiden Punkten habe ich einige Fragen.
1. Gibt es für das MT-32 noch andere Musik-Software außer dem original Composer von EASE und wenn ja, wo kann ich diese Programme beziehen?
2. Ich weiß, daß viele andere Firmen neben Sierra das MT-32 unterstützen. Könnt Ihr mir eine Liste mit Adressen schicken?
3. Da ich mich, wie schon erwähnt, für die Programmierung von PCs interessiere (besonders Animationsgrafiken und Spiele), würde ich gerne wissen, welche Bücher ich mir zulegen soll (Schwerpunkt: Sprites, bewegte Objekte, Spiele-Entwicklung, Assembler und Animationsgrafik o.ä.). Alf Leue, Langen

Herzlichen Glückwunsch zur Entscheidung, sich diese Karte zu kaufen. Bei allem, was unsere Ohren bisher erreichte, ist die MT-32-Karte klar das Edelste. Unserer Meinung nach ist der Amiga mit seinen Soundfähigkeiten schlechter dran.
1. Es gibt sogar noch einen ganzen Haufen Software für das MT-32. Eine Liste und die Software erhält man bei Magic Music, Haagweg 11 in 7110 Öhringen. Dort gibt's auch Unterlagen für die Programmierung der Karte.
2. Eine Liste von MT-32 unterstützenden Spielen haben wir leider auch nicht. Die neuen Lucasfilm-Spiele werden die Karte jedoch unterstützen. Weitere Firmen sind Dynamix, Microprose und die Spiele von Origin (beispielsweise "Ultima VI").
3. Spezielle Bücher für die Spieleprogrammierung gibt es unseres Wissens nicht. Empfehlen kann man jedoch das "PC Intern 2.0" von Data Becker, in dem das Wichtigste über Grafikmodi und allgemeinen Aufbau des PCs steht. *hf*

Super Famicom

Da mir mein Amiga 500 langsam zu langweilig wird und ich aus Euren Tests ersehe, daß die Konsolen stark im Kommen sind, möchte ich mir eine Videospielkonsole zulegen. Da ich viel Wert auf Grafik und Sound lege, stehen bei mir nur zwei Geräte zur Auswahl, wobei ich nicht soviel Geld habe, um mir beide leisten zu können. Das eine wäre das Sega Mega Drive und das andere gibt es noch gar nicht zu kaufen, nämlich das Super-Famicom. Nun zu meinen Fragen:
1. Läßt sich das Super-Famicom am Amiga-Monitor (Modell 1081) anschließen?
2. Sind für das Super-Famicom Erweiterungen geplant? (z.B. Tastatur und Disketten-Laufwerk)
3. Hat die Konsole ebenfalls drei Feuerknöpfe am Joypad?
4. Zu welchen der beiden Konsolen würdet Ihr mir raten? Stefan Kreidl, Wildeshausen

1. Leider wissen wir bisher auch nicht mehr, als das, was Martin in *POWER PLAY* 4/90 geschrieben hat. Wahrscheinlich läßt sich das Super-Famicom an jeden Monitor mit Videoeingang anschließen, sofern dieser nach der NTSC-Norm arbeitet. Es gibt einige wenige Computermonitore, die so etwas können. Wir haben einen Studiomonitor von Sony, der aber einerseits rund 2500 Mark gekostet hat und andererseits nicht mehr hergestellt wird. Auch einige Fernsehgeräte mit Videoeingang können NTSC-Bilder zeigen. Man sollte sich also mal ein bißchen umschauen.
2. Sega und NEC haben für das Mega Drive und für die PC-Engine schon über Computerzubehör nachgedacht. Wenn die beiden Firmen das verwirklichen, wird sicher auch Nintendo damit liebäugeln. Aber sicher ist das nicht.
3. Das Super-Famicom wird sogar vier Feuerknöpfe haben. Ob man sich mit denen allerdings noch zurechtfindet, müssen wir erst ausprobieren.
4. Da auch in Japan noch nicht feststeht, wann diese Konsole erscheint, und damit die offizielle Markteinführung in Deutschland reine Spekulation ist, sollte man davon ausgehen, daß man das Super-Famicom eine ganze Weile noch nicht kaufen kann. Unsere private Einschätzung liegt bei ungefähr einem Jahr. Tatsächlich kann es das Gerät aber auch in acht Wochen oder in drei Jahren geben. Das Mega Drive ist da schon wesentlich realer. Wir gehen davon aus, daß das Super-Famicom besser ist als das Mega Drive, aber auch das müssen wir natürlich erst mit eigenen Augen sehen, bevor wir irgendeine verbindliche Aussage machen. Deshalb würden wir im Moment immer noch zum Mega Drive raten. *hf*

POWER TIPS

Heft 6/90



Herausstrennen und sammeln!

Ab vor die Kiste: 32 Seiten Tips warten darauf, ausprobiert zu werden. Diesmal ist die Mischung besonders bunt; vom Action-Freak bis zum Strategie-Fan sollte für jeden etwas dabei sein. Schreibt uns weiter so eifrig (Absender nicht vergessen), wir freuen uns über jeden Tip. Wenn Euer Tip veröffentlicht wird, bekommt Ihr dafür ein Honorar. Bitte schreibt neben Eurem Absender die Kontonummer, Bankleitzahl und Bankfiliale in den Brief — unsere Buchhaltung dankt. *al*

Power-Tips

Computerspiele Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Weird Dreams (Amiga)

Nach unserem hochdotierten "Tip des Monats Weird Dreams" wird ab sofort keiner mehr aus dem Schlaf gerissen. Gunnar Hillebrecht aus Wenden schreibt: "Im Spiegelkabinett geht man so weit in den rechten Spiegel, daß man mit dem nächsten Schritt ins nächste Bild kommen würde. In dieser Stellung muß man mit der "Help"-Taste "S.O.S." morsen (dreimal kurz, dreimal lang (etwa eine Sekunde lang), dreimal kurz). In der oberen Anzeige erscheint eine "liegende Acht", das mathematische Zeichen für "unendlich". Jetzt kommt man in jedem Bild, außer im Spiegelkabinett, einen Level weiter, wenn man die "Help-Taste drückt. Ruhe sanft. *al*

Future Wars

Hier kommt die Lösung zu "Future Wars" — wer's lieber "normal" lösen will, sollte jetzt aufhören zu lesen.

— Der Anfang steht im Handbuch.

— Im ersten Raum: Man läuft über den Teppich, bewegt den Teppich und nimmt die Plastiktüte. Dann holt man das Insektenschutzmittel aus dem Schrank. Wenn man die WC-Türe öffnet, findet man die kleine rote Fahne.

— Man füllt den Eimer mit Wasser und plaziert ihn über der mittleren Türe.

— Arbeitszimmer: Man steckt den Schlüssel in den zweiten Schrank von links, untersucht die Schreibmaschine und nimmt das Papier aus der Schublade. Man untersucht die Landkarte und steckt das Fähnchen in das blaue Loch nahe der Sowjetunion. Jetzt öffnet sich eine Türe, durch die man den Raum verläßt.

— Kleiner Raum: Hier habt Ihr nicht viel Zeit, bevor Euch die Decke auf den Kopf fällt. Untersucht das Keypad und gebt die Ziffern ein, die Ihr auf dem Blatt gelesen habt.

— Kontrollraum: Steckt das Papier in die Öffnung, drückt den grünen Knopf und danach den roten. Nun nimmt man schnell die Dokumente und läuft zum Beamport, bevor man geröstet wird.

— Sumpf: Langsam bis zu den Moskitos laufen, bis man an einem Baumstamm stehenbleibt. Wenn man nahe genug an den Moskitos dran ist, verwendet man das Insektizid. Nicht vergessen: Lauft zum "Glint" (Glitzern) und untersucht es.

— Dorf: Auf dem schnellsten Weg nach unten weiter.

— Wolf: Wenn der Wolf "geknurrt" hat, leert Ihr die volle Tasche über ihm aus. Erst jetzt könnt Ihr nach oben weitergehen.

— Dorf: Hinter der Burg links!

— Wald: Zum Baum laufen und schütteln. Untersucht den Boden und geht zurück ins Dorf.

— Gasthaus: Im Gasthaus gebt Ihr dem Barkeeper die Münze, setzt Euch hin und hört dem Gespräch zu. Danach verlaßt Ihr die Bar.

— Dorf: Man geht zur Burg und gibt dem Wächter den "Pendant". Nun übernimmt der Computer die Kontrolle. Danach die Lanze vom schlafenden Wächter nehmen und zurück zum Baum laufen.

— Wald: Mit der Lanze die Mönchkutte angeln und zurück zu der Stelle, an der der Wolf das Zeitliche segnete.

— Kloster: Nur im Uhrzeigersinn laufen. Den "dritten Raum" nur betreten, wenn die Mönchsgruppe daran vorbeigeht. In den dritten Raum von links wirft man nur kurz einen Blick, bis man den Auftrag erhält.

In den ersten Raum gehen und den Becher mitnehmen. Man füllt ihn im zweiten Raum mit dem Inhalt aus dem äußeren rechten Faß in der mittleren Reihe. Geht zum dritten Raum zurück und untersucht den Obermönch, danach richtet Ihr den Controller auf das Möbelstück. Nun zurück zum Weinkeller und den Controller auf das Faß über dem Kopf richten.

— Kontrollraum: Untersucht die Glasvitrine und steckt die "Magnetic Card" in die Konsole. Scotty, beamen...

— Zerstörte Stadt: Untersucht den Müll am rechten Rand, bis Ihr eine "Blowtorch" findet. Dann geht nach rechts oben. Im zweiten Bild nehmt Ihr die Sicherungen (kleine weiße Punkte, sehr schwer zu entdecken) mit. Dann räumt man den Müll in die Mitte und steigt durch den Kanaldeckel nach unten.

— Untergrund: Nach rechts gehen. Im dritten Bild seht Ihr einen Gashahn, dort muß man den "blowtorch" füllen.

— Metro: Die Videokamera setzt man mit der Lanze außer Gefecht. Die Zeitung bekommt man, wenn man die Münze, die man im Ausgabeschlitz findet, zweimal einwirft. Danach in den Zug einsteigen.

— Ticketstation: Nach unten gehen und die Sicherungen in den Sicherungskasten setzen. Geht nach oben, folgt den Pfeilen und geht in dem Moment zum Fluggate, wenn sich die Rezeptionistin umdreht.

— Gefängniszelle: Den Schlüssel in den Luftschacht stecken, danach die Gaskartusche in den Schacht entleeren und schnell die Zeitung drüber breiten. Die rechte Türe öffnet sich.

— Am "Berghang": Nach unten zu Lo'Ann laufen und die Pistole mitnehmen.

— Action-Sequenz: Alle Männchen abschießen, die rot gefärbt sind. Danach den "Obermotz" auf der Plattform außer Gefecht setzen.

— Nach der Schießerei Lo'Ann untersuchen (dreimal) und den Pendant auf Lo'Ann richten.

— Vor dem Raumschiff: Den Toten untersuchen, dann das Schiff betreten.

— Im Schiff: Die "Magnetic Card" in das Lesegerät stekken, die "Case" öffnen, das Kleidungsstück nehmen und über die Videokamera hängen. Danach legt man sich in die Box und schließt sie.

— In der Raumbasis: Wenn die Türe aufgeht, eßt Ihr die Pillen. Danach versteckt man sich hinter den Kisten. Untersucht die linke. Jetzt geht Ihr durch die Türe und... Der Rest wird nicht verraten. *al*

Knight Orc

Frank Schmidt hat uns schon einmal Tips zu "Knight Orc" geschickt. Diese waren in *POWER PLAY* 9/88 abgedruckt. Heute könnt Ihr weitere Tips von ihm lesen — er hat das Spiel gelöst.

Im zweiten Teil des Adventures sind
a) 21 Zaubersprüche zu finden,
b) vier Leute zu rekrutieren.
Die Sprüche heißen:

1. cold
2. jump
3. cure
4. grow
5. death
6. eye
7. knives
8. charisma
9. slow.
10. glow
11. locate
12. lightning bold
13. magician
14. fireball
15. detect
16. empathy
17. shield
18. exorcise
19. fly
20. teleport
21. sword

Benutzen können Sie diese Sprüche erst dann, wenn Sie sie gefunden haben. "locate" können Sie von Anfang an benutzen. In *POWER PLAY* 9/88 waren bereits Lösungen zu folgenden Sprüchen abgedruckt: glow, cold, charisma, death, slow, grow, cure, eye, knives, jump. Wenn Sie also diese Sprüche brauchen, sehen Sie in jener Ausgabe nach.

Und hier die Sprüche, die noch fehlen:

— fireball: Um diesen Spruch zu erlangen, muß man die "plaque" säubern, das gelingt jedoch nicht ohne Hilfe. Also: *eye, wait one, clean plaque* <return> eingeben und noch mal *clean plaque* tippen und schon haben Sie den Spruch.

— detect: Man braucht dazu "coin" und natürlich Hilfe. Der Spruch befindet sich im "tomb" auf dem Friedhof. Nördlich davon sieht man eine Öffnung, in die man die coin stecken muß, damit sich der tomb öffnet. Man ist aber nur schnell genug, wenn ein anderer die Münze in die Öffnung steckt. Also: *cast eye; drop coin; eye, wait one, put coin in recess; go south; examine tomb.* Das war's.

— empathy: befindet sich auf dem "rotten apple", der am Baum hängt. Dazu: *eye, wait one, get apple; shake tree* und schon haben Sie Ihren Apfel.

— exorcise: Auf der Brücke mit

dem Troll hängt ein Seil im Wasser, das man alleine aber nicht herausziehen kann. Auch dabei hilft das "eye" oder der "fireball". Am Seil hängt ein Ring, den man im bekannten Haus ins Feuer wirft.
— fly: *cast exorcise to driftwood*, und dann das Ganze untersuchen
— shield: mit dem "fly"-Spruch die "Statue" hochheben
— sword: Wenn man das Spiel kartographiert, sieht man in der Nähe der "kitchen" einen Raum, den man nicht betreten kann. Man geht jetzt in unmittelbare Nähe des Raumes, gibt *cast jump north* oder eine andere Richtung, je nach Standort, ein und holt sich das Schwert. Denken Sie aber daran, sich alle anderen Gegenstände wiederzuholen, denn diese bleiben beim "jump" liegen.
— teleport: befindet sich im "castle" auf dem "dagger"

Folgender Weg führt dorthin:
cast knives at ropes ...öffnet die Zugbrücke
cast shield at me ...sonst kommt man nicht durch das kochende Öl
north
cast fly ...sonst befördert einen die Säure in den Himmel
cast sword, press button with sword ...dann öffnet sich die Tür
north, cast glow ...sonst bleibt's duster

Jetzt ein bißchen suchen, den dagger finden und das castle wieder verlassen.
— lightning bolt: erhält man aus dem Buch beim "rainbird", jetzt kann man es ruhig lesen
— magician: Die "ants" bewachen eine "disc", auf der er steht. Wenn man diese ants alleine tötet, kommen genauso viele aus dem Haufen, also behelfen Sie sich mit dem eye und dem fireball.

Um weiterzuspielen, brauchen Sie jetzt den "recruiter". Wenn man sich das Mauseloch genau ansieht, findet man darin eine "glittering card". Diese Karte gibt man einem Typen, den man mit "death" umgebracht hat. *cast death at me* und jetzt ist man im Himmel und wartet auf die valkyrie, die den anderen Toten mit der glittering card bringt. Es ist unbedingt notwendig, den Helm abzunehmen. Man sieht dann eine Tür, die man nur mit der glittering card durchlaufen kann. Im Raum dahinter ist der recruiter.

Dieser Teil muß zeitlich genau abgestimmt werden, sonst fliegt man zwischenzeitlich hinaus.

Wenn Sie jetzt wieder unten sind, müssen Sie folgende Wesen rekrutieren:
mouse
dragon
rainbird
troll
— mouse: wenn man sie dabeihat, kein Problem
— rainbird: *cast magician at me, recruit rainbird*
— dragon: Das Rekrutieren ist kein Problem. Damit er sich jedoch aus dem Labyrinth heraustraut, muß man ihm die fehlende Schuppe zu seinem Panzer geben — vorausgesetzt, man hat diese dabei.
— troll: Dazu muß man in die Hütte gelangen. Deshalb habe ich den Typen erst mal mit dem "sword" umgebracht (er kommt ja sowieso bald wieder). In der Zwischenzeit hat man die Riegel der Hütte mit eye und fireball geöffnet. Dann in die Hütte hineingehen und auf den Troll warten. Und jetzt nur noch rekrutieren. Dieser Teil ist recht schwierig, und Sie müssen das vermutlich öfters probieren — aber nur so geht es.

Alle rekrutierten Leute müssen Ihnen folgen; begeben Sie sich zur "firedoor". Wenn der Drache kommt, stößt er Rauch aus und die Türe öffnet sich. Im folgenden Raum sieht man einen "inspection hatch", der vom Troll geöffnet werden kann. In diesem Schacht befinden sich Kabel, die die Maus durchbeißen kann. Dann erlischt die "red line".

Im angrenzenden Raum flüchtet jetzt eine Kassiererin, und wenn wir uns das Kassenhäuschen ansehen, finden wir hinter einer Öffnung einen Knopf, den der rainbird niederdrücken kann. Das war's dann. Viel Spaß beim Nachspielen.

al

Hard'n'Heavy (Amiga)

Tolle Tips zu "Hard'n'Heavy" kommen von Stefan Willkofer aus Schönach. Er hat eine Menge Schatzkammern und Abkürzungen gefunden.

Alle folgenden Angaben zeigen den Weg zu Schatzkammern. Abkürzungen sind extra vermerkt.

2. Level: mittlerer der ersten drei Abgründe
3. Level: Abgrund nach dem zweiten Teleporter Pad
4. Level: gleich nach der schwebenden Plattform, auf der sich drei Kristallspender befinden, hinabstürzen
6. Level: über Tröpfchenbrücke, so daß diese verschwindet. In diesem Abgrund befindet sich der Eingang.
7. Level: In dem Teil, der aus zerstörbaren Steinen besteht, kommt am unteren Rand eine Erhöhung. Darunter finden Sie den Eingang.
8. Level: Nach der Nagel-Brett-Brücke kommt im Abgrund vor der Plattform der Eingang.
9. Level: Abkürzung: Im zweiten Teil des Levels (nach der "verseuchten" Stelle) nicht in die Höhlen gehen, sondern oben draufspringen und dort bis zum Schloß entlanggehen. Schatzkammer: In dem Raum der Höhle (hier weitet sich der Raum), in dem sich die letzte Plattform befindet, ist gleich der erste Abgrund zu benutzen.
11. Level: letzter Abgrund, über dem zwei Kristalle hängen und der mit einer Tröpfchenbrücke versehen ist. Dort hineinfallen lassen (der Eingang ist direkt unter der Brücke, vor der letzten Plattform).
13. Level: genau dort, wo viele Steine auf einem Haufen zu sehen sind (nach der Spike-Brücke, unter der Teleporter-Plattform). Sie müssen zuerst die Steine wegschießen.
14. Level: Nach den drei Liften kommt eine Treppe. Darunter nach links gehen und hinein ins Vergnügen (Vorsicht, da kommen Bälle).
15. Level: im zweiten langen Schacht
17. Level: nach der Enge mit den Skorpionen der erste Abgrund. Um an die scheinbar unerreichbare Schatzkammer zu kommen, nach dem "Schatzkammerabgrund" rechts von der Säule in die Vertiefung fallen lassen und nach rechts gehen (funktioniert wirklich, das Gestein ist durchlässig!).
18. Level: nach der Teleporterplattform der erste Abgrund, zwischen den beiden "Schrauben"
19. Level: Abkürzung: An dem Skorpion kommen Sie leichter vorbei, indem Sie **auf** dem letzten "Pfeiler" vor dem Skorpion und von dort **auf** den Diamantenkasten springen. Von dort aus können Sie durchlaufen.
20. Level: Gleich im ersten Abgrund befindet sich ein Zugang zur Schatzkammer.
21. Level: im ersten Abgrund (zwischen den großen "Schraubenköpfen"), nach der Plattform, auf der sich die Kristalle befinden, aber noch vor dem zweiten Teleporterfeld
24. Level: nach dem zweiten Teleporterfeld der erste Abgrund (mehr zur rechten Hälfte des Abgrundes zu!)
25. Level: Vorsicht: Gleich am Anfang ist durchlässiges Gestein, durch das Sie "zu Tode" stürzen können, wenn Sie nicht aufpassen. *al*

War in Middle Earth

Eine "Wer-bekommt-Was"-Liste zum Strategiespiel "War in Middle Earth" für den Amiga schickte uns Jörn Eyrich aus Steinau.

Wer Zeit hat, sollte die "Herr der Ringe"-Triologie lesen (für ohnehin Fantasy-Fans ein "Muß"). Um die neutralen Armeen zu aktivieren, muß man ihnen diverse Items bringen. Nach einer gewissen Zeit werden sie zwar selbst aktiv, doch dann ist es meist zu spät. Sie schaffen dann den langen Weg nach Minas Tirith (Koordinaten E/7) nicht mehr. Dort findet meist der Endkampf statt.

Die Items
— das "Sceptre" für die Leute in Minas Tirith
— der "Dwarfen Ring" für die Zwerge in Erebor (B/7)
— der "Red Arrow" für die Rohirrim in Edoras (E/5)
— das"Silver Orb" für die Elben in Thranduils Palace

Eine kleine Liste der wichtigen Gegenstände:
— Sceptre: W von Annuminas an der Küste (B/3)
— Dwarfen Ring: N von Dol Guldur (D/6)
— Red Arrow: S von Mt. Gram (B/4). Um das Item zu ergattern, braucht man noch eine "Mithril Mail" (fesche Rüstung) und eine "black flask" (macht mobil bei Arbeit, Sport und Spiel, heilt aber keine Wunden).

— Silver Orb: in einer Ruine östlich von Mt. Gundabad (B/5)
— Elven Blade: Bombadils Haus (C/3) und NO von Bombadils Haus (C/4)
— Blue Potion: heilt Wunden. N von den White Towers (C/3), Michel Delving (C/3), Grey Havens (C/2), in einer Small Town in Enedwaith, liegt in einem Wald N vom Unterlauf des Isen (E/3).
— Black Flask: Forlond (C/2), Tuckborough (Tuckborrow, C/3)
— Mithril Mail: Belegost (C/2), Rivendell (B/5)
— Gnarled Staff: alter Ast, O von Buckland (C/3)
— Dwarfen Hammer: eine Art Axt, N von Erebor (B/7)
— Ancient Sword: S von Ost-in-Edhil (D/4)
— Glowing Vial: in der Small Town in Enedwaith an der Wegkreuzung (E/4), Lorien (D/5), dort findet man außerdem ein "Elven Cloak" und ein "Coil of Rope"
— Palantir: Magisches Auge, S von Forlond an der Küste (C/2)

Um an die Gegenstände zu kommen, muß man jemanden hinschicken und warten, bis er dort ist (ganz wichtig, sonst findet man's nicht). Beim Anklicken muß dastehen: "XXX is resting". Dann geht man auf den Animations-Level und nimmt den Gegenstand. *al*

Zombi

Michael Leukert aus Schladen hat die Komplettlösung mit tollen Karten geschickt.

Als erstes sollte man sich eine Waffe im Waffengeschäft besorgen und den Schlüssel, der sich im Büro befindet, mitnehmen. Nun begibt man sich in den Lift und fährt in die vierte Etage. Mit dem Schlüssel kann man jetzt die Tür zum Schaltraum öffnen, danach braucht man ihn nicht mehr. In dem Schaltraum befinden sich neben den drei LKW-Schlüsseln auch ein Schaltpult, das später wichtig ist. Nun sollte man alle Etagen und Läden säubern, wobei man die Eingänge noch in Ruhe läßt. Der Charakter kann dabei ruhig etwas abkriegen, denn er muß nach dem Blockieren der Eingänge sowieso geopfert werden. Hat man die Etagen gesäubert, legt man die Waffe irgendwo ab und begibt sich am besten durch den Eingang, der bei der Kellertreppe liegt, nach draußen. Man geht nun vorsichtig um das Gebäude herum, besteigt die LKWs, startet diese und blockiert mit ihnen die Eingänge. Hat man alle Eingänge blockiert, auf einen anderen Charakter umschalten, denn der momentane Charakter kann nicht mehr in das Gebäude zurück. Nun wieder eine Waffe besorgen und das Gehäuse komplett säubern.

Als nächstes sollte man für Licht sorgen. Dazu braucht man folgende Gegenstände: Sicherung, Gummihandschuhe und die Taschenlampe. Mit dem Lift oder über die Kellertreppe begibt man sich nun in den Keller und geht zum Sicherungskasten (Taschenlampe benutzen!). Sollte sich dort ein Zombie befinden, diesen sofort beseitigen, denn die nachfolgende Aktion dauert etwas länger und er würde angreifen. Nun den Kasten öffnen und die Gummihandschuhe benutzen. Man muß im Dunkeln die Sicherung nehmen und in den Kasten einsetzen. Danach wieder in den Schaltraum fahren und dort auf den Knopf drücken und schon ist die Beleuchtung eingeschaltet (auch im Keller). Jetzt kommt das Langwierigste: Man muß alle Leichen in den Kühlraum bringen. Am schnellsten geht das, indem man sie erst einmal im Lift ablegt und so alle Etagen von Leichen reinigt. Sind alle Leichen im Kühlraum, entledigt man sich aller Gegenstände außer der Waffe und holt sich statt dessen den Benzinkanister, den Schlauch und das Funksprechgerät und begibt sich auf das Dach.

Wenn alle Zombies im Haus beseitigt sind, sollte sich bei Benutzung des Funkgerätes Besuch ankündigen. Kommt statt dessen nur ein "bip...bip...bip", sollten Sie das Gebäude noch mal absuchen. Wenn alles nach Plan läuft, begibt man sich wieder in die erste Etage und geht aus dem Ausgang bei der Kellertreppe. Wenn man jetzt einen Schritt nach rechts macht, sollte das Fahrzeug der Rocker vor einem stehen. Nun die Tankklappe öffnen, den Benzinkanister abstellen und den Schlauch benutzen. Jetzt mit dem Kanister auf das Dach gehen und die gleiche Aktion mit dem Hubschrauber durchführen. Sind alle im Hubschrauber, auf den Piloten umschalten, den Schlüssel benutzen und den Gashebel anklicken. Jetzt sehen Sie das Schlußbild, und Zombi ist gelöst. *al*

Dark Side

Rechtzeitig bevor "Cloud Master" erscheint, bekommt Ihr in den Power Tips die Lösung zum Vorgänger "Dark Side" geliefert. Stefan Ries setzte sich mit seinem Freund Rolf in Heidenrod zusammen und schickte uns die folgenden Tips:

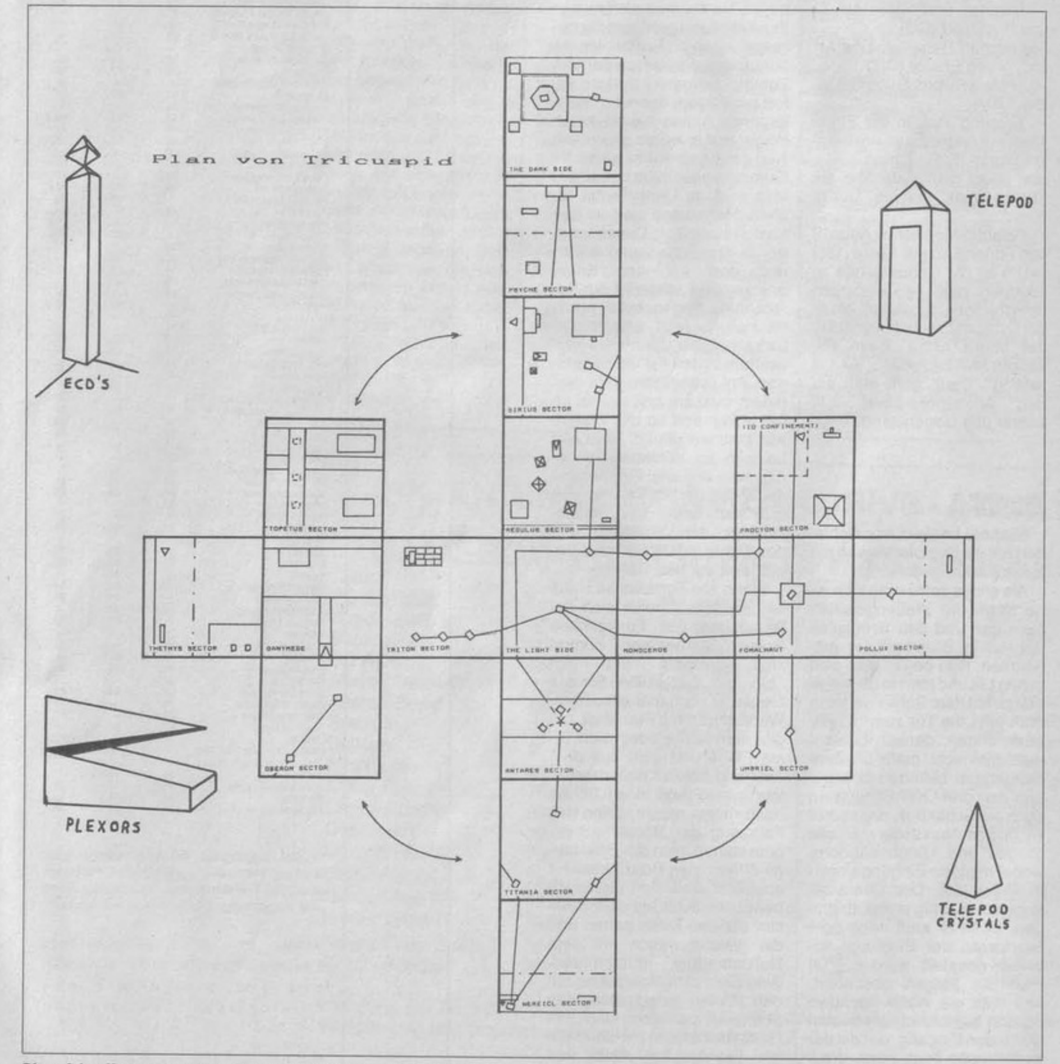
— Zur Erinnerung: Die Aufgabe ist es, Tricuspid und das dortige Tunnelsystem zu erkunden, mit dem Ziel, die Energiematrix außer Kraft zu setzen und damit Evath zu retten. Die Mission beginnt im Regulus Sektor. Dort zerstört man den Plexor, dann den Bock vor dem Haus, um hineinzukommen. Wenn man im Haus gegen die beiden Säulen und das schwarze Loch an der Wand steuert, kann man seinen Treibstoff auftanken und den Schild aufladen.

— Als nächstes geht man durch das kleine Loch an der Ecke in den Nebenraum des Hauses. Dort befindet sich wieder eine Tanksäule; an der Wand hängt eine Axt. Man feuert auf sie, damit sie sich bewegt. Daraufhin öffnet sich der Einstieg auf dem Dach des Hauses zum Sirius Sektor.

— Hier läßt man sich in den Einstieg fallen und schießt auf den Würfel, bevor er verschwindet. Diese Aktion macht einen Teleport Crystal sichtbar, der in den unterirdischen Gängen als Beleuchtung getarnt ist. Das braucht uns aber vorerst nicht zu interessieren, da wir uns beeilen müssen, um alle ECDs zu zerstören.

— Die ECDs sind durch Kabel miteinander verbunden und nicht einfach zu zerstören. Um einen zu erwischen, sucht man sich einen Anfangspunkt aus, bei dem ein ECD nur mit *einem* anderen ECD verbunden ist. Dann schießt man sie systematisch ab. Die Verbindungen sind gut auf der Karte zu erkennen.

— Zwischendurch sollte man Tanksäulen aufsuchen, die im Freien oder in Häusern stehen. Ebenso sollte man an den schwarzen Löchern seinen Schild aufladen. Um sich zu beamen, kann man die Powerporters aufsuchen.



Diese feine Karte stammt von Stefan Ries und seinem Freund Rolf

— Eine besonders hohe Punktzahl erreicht man dadurch, daß man auf jedes Gebilde im Spiel schießt. Manchmal erscheint ein Raumschiff, das in der Luft hängt: Dieses sollte man so schnell wie möglich erwischen, bevor es mit seinen Schüssen den Schutzschirm empfindlich verringert.
— Nachdem man die ECD-Anzeige auf 4% heruntergesetzt hat, bemerkt man, daß man an den letzten ECD nicht herankommt, da er auf der "Dark Side" liegt. Also muß man die Teleporter-Kristalle aufsammeln; Ihr beginnt mit dem im Tunnelsystem. Dazu begibt man sich wieder in den Nebenraum des Hauses auf Regulus, senkt den Kopf und schießt in den Boden, bis eine Öffnung erscheint. Ihr laßt Euch hineinfallen; jetzt sind wir im Light-Tunnel, von dem wir uns in den Äquator-Tunnel begeben. Dort fällt eine Lampe auf, die sich von den anderen unterscheidet. Man feuert auf das Kabel zwischen Decke und Kabel.
— Um an den zweiten Kristall zu kommen, geht man in den Sirius-Sektor. Hier stößt man unweigerlich auf ein hochhausähnliches Gebäude, das verschlossen scheint. Wenn man etwa 15 Sekunden auf die Mitte des Balkens feuert, der über dem Eingangsblock hängt, erscheint eine Öffnung. Wir gehen rein und steigen senkrecht nach oben hinauf. Oben angekommen, sieht man einen langen Gang, in dem der zweite Kristall liegt. Man sammelt ihn ein, geht Energie tanken und macht sich auf zum nächsten.
— Der dritte Teleport-Kristall liegt im Procyon-Sektor. Dort gehen wir die Fläche des Sektors so lange ab, bis wir plötzlich in dem "Io Confinment" landen, das vorher für uns unsichtbar war. Hier steckt auch der Kristall. Um wieder aus dem Raum zu kommen, schießt man so lange auf einen Slot der Kästen vor dem Ausgang, bis er sich öffnet. Ihr geht durch die Türe und seid wieder im Äquator-Tunnel. Man sucht sich eine Öffnung, steigt auf die Planetenoberfläche, schnauft durch und macht sich auf die Suche nach dem letzten Kristall.
— Der vierte Kristall liegt im Sektor Psyche auf der "Crux Teleport". Dort findet Ihr die drei eingesammelten Kristalle nebeneinander auf einer Plattform stehen. Schießt auf den ersten von links. Wenn man die Hütte verläßt, befindet man sich im Thethys-Sektor. Dort liegt der vierte Kristall, man kann ihn aber noch nicht nehmen, da eine unsichtbare Mauer den Zugang versperrt. Man entfernt sie, indem man erneut das Crux Teleport betritt. Man hebt den Kopf soweit nach oben, bis man die Spitze der aus der Plattform ragenden Spitze sehen kann. Man schießt einmal darauf, dann nochmal auf den ersten Teleport von links. Verläßt man das Gebäude, stellt man fest, daß die Barriere verschwunden ist.
— Jetzt geht's darum, die Pforte zur Dark Side zu öffnen. Dazu holt man sich zuerst den Buchstaben "D" an der Wand des Thethys Sektors, indem man einfach dagegenfliegt. Jetzt geht man wieder in den Crux Teleport und schießt erneut auf die Spitze der Säule und den Kristall ganz links, um an den Buchstaben "A" im Psyche-Sektor zu kommen. Dasselbe Spiel wiederholt sich mit den beiden anderen Teleport-Kristallen, um an die Buchstaben "R" und "K" zu gelangen.
— Nach dieser Aktion suchen wir wieder den Psyche-Sektor auf. Das Tor zur Dark Side ist jetzt geöffnet. Man läuft durch und zerstört den letzten ECD. Jetzt ist die Mission erfolgreich beendet und Evath gerettet. *al*

Superstar Ice Hockey

Stefan Zingel aus Krefeld geht gerne aufs Eis — mit seinem Computer und "Superstar Ice Hockey".

Wenn man zu zweit spielt und den gegnerischen Center abgedrängt hat, läuft man mit seinem eigenen Center an der unteren Bande entlang, stoppt etwas schräg unterhalb des Tores und schießt nach oben. Stand der Center richtig, donnert der Puck ins lange Eck. Eine Variante zur gleichen Situation: Fahrt auf den gegnerischen Torwart zu, stoppt vor ihm und stellt Euch mit dem Stock nach oben hin. Jetzt

schießt man nach oben. Der Puck prallt an die Bande und kommt zurück, während man ein Stück nach unten fährt. Der Puck geht am Torwart vorbei und muß noch ins ungeschützte Tor geschlenzt werden.

Noch ein Tip fürs zweite Drittel: Man fährt zum Tor, stellt sich wieder mit dem Stock nach oben vor den Torwart. Dann schießt man nach schräglinks-unten und hält den Joystick ein paar Sekunden in diese Richtung gedrückt. Der Puck fliegt über den Keeper hinweg ins linke Eck. *hl*

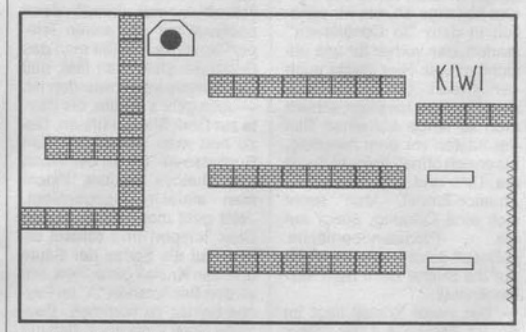
New Zealand Story

Es hört nicht auf: Bei "New Zealand Story" jagt ein Warp den anderen. Diesmal schickte Michael Willwert aus Ensch seine Karten. Um in den Warp zu kommen, stellt Ihr Euch kurz vor die entsprechende Stelle (in der Zeichnung ein Sechseck mit schwarzem Kreis) und schießt Pfeile ab. Es erscheint ein Tor, das Euch ein paar Level weiter nach vorne katapultiert. Michael hat die Tips auf einem ST erspielt. *al*

Drakkhen

Florian Koller aus Winkelhaid hat sich erfolgreich gegen die finsteren Drachenfürsten des Rollenspiels "Drakkhen" zur Wehr gesetzt und hat es mittlerweile komplett gelöst. Hier sind seine Tips.

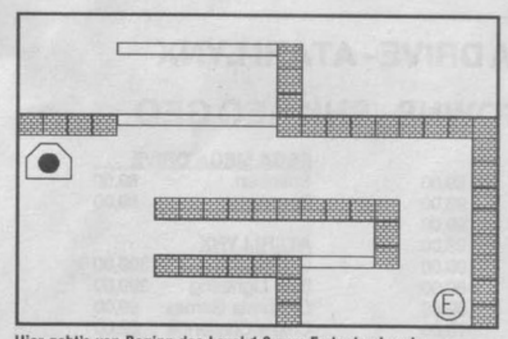
Ihr solltet auf alle Fälle einen Priester oder eine Priesterin mit in die Party aufnehmen, da das die einzigen Charaktere sind, die den Zauberspruch zum Heilen von Vergiftungen kennen. Ansonsten dürfte Euer Abenteuer recht bald zu Ende sein. Ebenfalls muß unbedingt ein Magie-Kundiger mit in die Truppe. Bei den tumben Hau-Drauf-Typen haben sich zwei Ranger (ein Männlein und ein Weiblein) bestens bewährt. Beim Erschaffen der Charaktere solltet Ihr auf möglichst gute Hitpoints achten. Leute mit einem Wert unter 30 sind nur Drachenfutter. Sehr wichtig ist auch der Dexterity-Wert. Der sollte möglichst über 14 liegen.



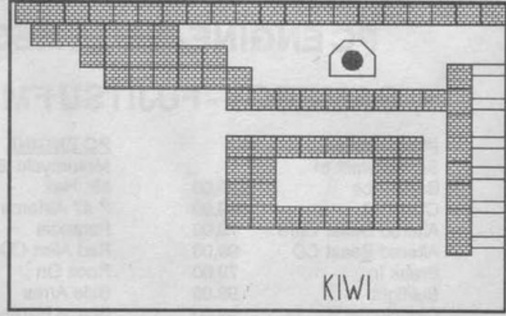
Von Level 1-1 nach Level 1-4

Nicht im Tempel heilen lassen. Diese Priester sind nämlich die reinsten Wucherer. Geht lieber in ein Gasthaus und laßt Eure Party für ein Viertelstündchen (bei Bedarf etwas mehr) dort stehen. Und siehe da, die Hitpoints und Magiepunkte regenerieren sich langsam. Dieser Trick funktioniert übrigens auch in den Burgen, wenn Ihr dort einen ruhigen Raum gefunden habt (ohne Monsterattacken).

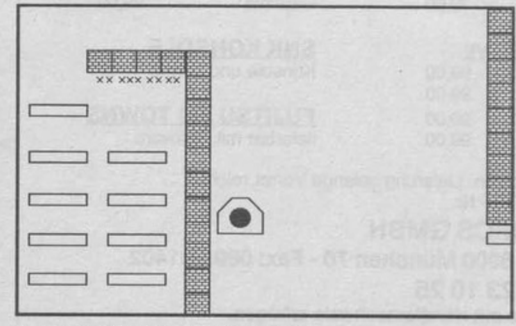
Am Anfang solltet Ihr Euch nicht lange in der Gegend herumtreiben, sondern gleich zu der Burg gehen, die am Ende des Weges liegt. Um an dem bissigen Hai vorbei zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder Ihr wartet so lange, bis der Hai genau unter der Zugbrücke ist und schickt den schnellsten Charakter über die Brücke, oder Ihr macht einfach ein Partymitglied unsichtbar. Mit dem könnt Ihr dann ganz gemütlich über die Brücke gehen. Um die Energiefelder auszuschalten, braucht Ihr nur das zweite Symbol von links drücken. Die Schilde an den Wänden sind nicht nur Verzierungen, sondern durchaus



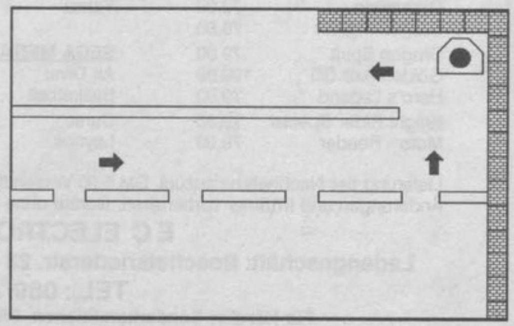
Hier geht's von Beginn des Level 1-2 zum Ende des Levels



Wer wollte von Level 2-1 nach Level 3-4 warpen?



Kiwi-Jumper: Von Level 1-3 nach Level 2-1

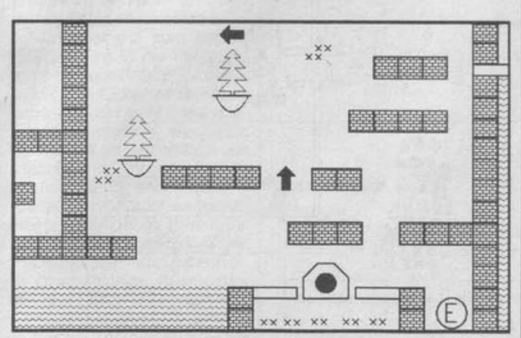


Man muß Level 2-2 nicht durchspielen, wenn man den Warp benutzt

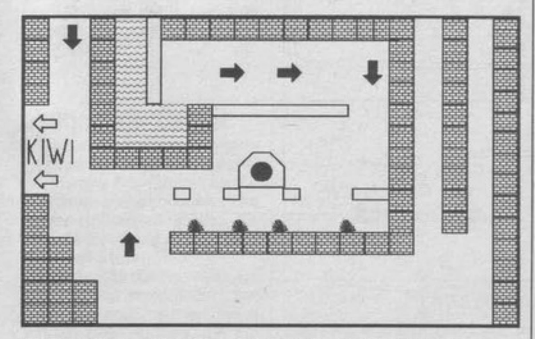
brauchbar. Außer einigen ziemlich harten Bösewichtern und ein paar Ausrüstungsteilen sowie zwei Zauberbüchern gibt es in diesem Dungeon nur zwei Besonderheiten. Zum einen ist da der kleine Gnom, der sich im zweiten Raum links der Eingangshalle befindet. Hier müßt Ihr vorher das Auto-Kombat-Icon ausschalten, denn der Wicht gibt einem einen interessanten Hinweis. Ebenfalls ohne aktiviertes Kampfsymbol solltet Ihr den Raum des Drachenprinzen betreten. Den sollte man lieber freundlich ansprechen. Und siehe da, der Bursche mit dem Namen Hordthken ist gar nicht so böse und gibt einem gleich den Auftrag, seiner Schwester Hordthka eine Botschaft zu überbringen.

Auf dem Wege zur Burg der Schwester, die im gleichen Landstrich liegt, müßt Ihr um den Streifen mit den blinkenden Dreiecken einen Riesenbogen machen. Wenn Ihr Euch mal spaßeshalber auf diese Stelle stellt, erscheint sogleich ein hungriger Drachen und frißt die ganze Party. In der Burg von Hordthka erwartet Euch ein Gnom, der Euch erzählt, daß seine Herrin gefangen worden sei, und daß Ihr doch bitte ihren Bruder benachrichtigt. Drauf geht Ihr wieder zum guten alten Hordthken, der über diese Nachricht überhaupt nicht glücklich ist. Ihn verläßt seine Freundlichkeit, aber er gibt Euch zumindest noch den Tip, daß der Priester, der an Bord der Shadrak war, sich nun beim Herrn des Wassers befindet.

Bei dem Schloß von Haaghken, dem Fürsten des Wassers, angekommen muß Euer Magier den Spruch zum Öffnen von Türen murmeln. Erst jetzt könnt Ihr gefahrlos die Zugbrücke passieren. In der Vorhalle müßt Ihr dann das Symbol ganz rechts drücken, damit die Energiefelder verschwinden. Außer einem Haufen Items, ein paar Monstern, gibt es auch hier relativ wenig Besonderheiten. Da wäre z.B der Raum mit dem Schachbrettmuster auf dem Boden. Hier solltet Ihr Euch beeilen, denn der Boden ist ziemlich schädlich für die Gesundheit. In den südlichen Räumen soll-



Vom Anfang zum Ende von Level 2-3 geht's mit diesem Warp



Die Warp Zone von Level 2-4 nach Level 3-1 ist hier versteckt

tet Ihr die Feuerstellen meiden und möglichst das Kombat-Icon ausschalten. Denn sonst werdet Ihr von Flammengeistern geröstet. In dem Raum mit dem Brunnen zündet Ihr einfach eine Fackel an und schickt einen Charakter nach dem anderen in den Brunnen. Aber Vorsicht, den mit der Fackel ganz zum Schluß, sonst findet der den Ausgang nicht mehr, und Ihr dürft das Dungeon noch mal machen. Einmal unter'm Brunnen stürzen sich gleich Wasserpfützen auf Euch, die sich leider ständig erneuern. Hier müßt Ihr Eure Truppe einzeln durch die Tür schleusen. In dem dunklen Raum, gleich daneben, befindet sich ein roter Hebel an der Wand (kaum zu erkennen). Wenn Ihr den betätigt, wird der Priester befreit, der in einem Käfig an der Decke hängt. Aus lauter Dankbarkeit gibt er auf Anfrage gleich ein paar Tips preis. Jetzt geht's weiter nach links. Hier braucht Ihr nur noch die böse Hexe abzumurksen. Die Rüstungsteile sind zwar recht verlockend, werden aber von einem netten Energiefeld geschützt, das ordentlich Hit-Points abzieht. Von hier bis zum rettenden Ausgang ist's dann nur noch ein Kinderspiel.

Die nächste Burg, die auf dem Reiseplan steht, ist die Eisfestung von Prinz Nakthkens. Vorher solltet Ihr aber noch einen kleinen Umweg zum örtlichen Waffenschmied machen. Zwar ist die Auswahl etwas dürftig, aber wir sind ja nicht wählerisch. In dem gastlichen Iglu von Prinz Nakthkens befindet sich wieder nur ein Gnom, der Euch grinsend erzählt, daß Ihr mal wieder zu spät seid. Der Prinz sei von seiner Schwester gefangen worden. Zusätzlich gibt er Euch einen Ring, mit dem Ihr das Schloß der bösen Schwester betreten könnt. Wenn Ihr das erstmal gefunden habt (gar nicht so leicht in dieser Eislandschaft), drückt Ihr am Eingang nur auf das zweite Symbol von rechts. Ab hier haltet Ihr Euch möglichst rechts. Neben vielen feinen Items findet Ihr nach einiger Suche auch Prinzessin Hordthka. Diese dürft Ihr nun endlich befreien. Das gute Mädel ist darüber so aus dem Häuschen, daß Sie Euch den ersten Drachenstein gibt. Außerdem möchtet Ihr Euch doch bitte zu Ihrer Schwester Haaggkhas begeben.

In der schmucken roten Pyramide der Prinzessin Haaggkhas solltet Ihr die Einhörner, die in dem Stall stehen, in Ruhe lassen. In dem Raum mit den vielen Hebeln müßt Ihr nur die richtige Kombination einstellen. Das ist ziemlich einfach — Ihr braucht Euch nur das Handbuch zu schnappen. Steht da nicht so ein merkwürdiger Vers mit so eigenartigen Zahlenkombinationen? Als Belohnung für das richtige Einstellen der Hebel wartet im Nebenraum ein dicker Drache. Wenn Ihr den erledigt habt, gibt es aber einige nette Items. Wenn Ihr wieder in der Eingangshalle seid, geht Ihr nicht nach links, sondern schnurstracks nach oben. Da Ihr erwartet werdet, tun Euch die Wachen nichts, und Ihr könnt direkt zu der Prinzessin gehen. Hier erhaltet Ihr den Auftrag, den Prinzen Hordthken um die Ecke zu bringen. Als Belohnung erhaltet Ihr wieder einen Drachenstein und ein paar besondere Gegenstände.

Nachdem Ihr den unfreundlichen Hordthken erledigt habt, geht's wieder zum Erfolgsrapport zurück. Hier erhaltet Ihr dann den Auftrag, zur Prinzessin Hazhulka (diese Namen!) zu gehen. Leider taucht beim Betreten dieser schnuckeligen

Großes Königreich, kleine Party: die Karte zu "Drahkken"

Moschee ein klitzekleines Problem auf. Jeder, der einfach so hineinspaziert, wird stilvoll geköpft. Um diesen unbefriedigenden Zustand zu umgehen, müßt Ihr möglichst weit auf der rechten Seite durch die Tür gehen. (Wunderbar logisch, dieses Puzzle!) Wenn Ihr erstmal drinnen seid, ist es egal, durch welche der drei Türen Ihr marschiert. Früher oder später trefft Ihr auf Hazhulka. Im Raum dahinter trefft Ihr auf den Prinzen Nakhtken, der leichte Probleme hat, seine Schwester umzubringen. Aber das erledigen wir ja gerne für ihn. Als Dank bekommt Ihr nicht nur seinen Drachenstein, sondern auch den von Hazhulka. Nachdem Ihr Hazhulka erledigt habt, will Euch Prinz Nakhtken zu seinem Bruderherz Hazhulken schicken, bemerkt aber, daß Ihr noch nicht den Drachenstein von Haaggkhen habt — beseitigen lautet die Devise. Bei solch innigen Familienbanden sind die Ewings aus "Dallas" ja der reinste Kindergarten. Also heißt's erstmal wieder zur Burg von Haaggkhen zurücklaufen, den Prinzen in die ewigen Drachenjagdgründe zu schicken und ihm seinen Stein abzunehmen.

Nun aber auf zum letzten Gefecht. Um in die Pyramide reinzukommen, müßt Ihr diese exakt aus südlicher Richtung betreten. Aber nicht wahllos alles niedermachen, was Euch im Wege steht. Mit einigen der Leutchen in diesem Schloß könnt Ihr Euch unterhalten — abstechen könnt Ihr sie hinterher ja immer noch. Wenn Ihr das blutige Gemetzel hinter Euch gebracht habt und nun alle Drachensteine Euer eigen nennt, müßt Ihr nur noch in den Landesbreich der Erde zurückkehren und dort einen Priester (der gute Mann wandert dort mutterseelenallein herum) finden. Er verrät Euch, was zum glorreichen Abschluß getan werden muß. *mh*

Grand Prix Circuit

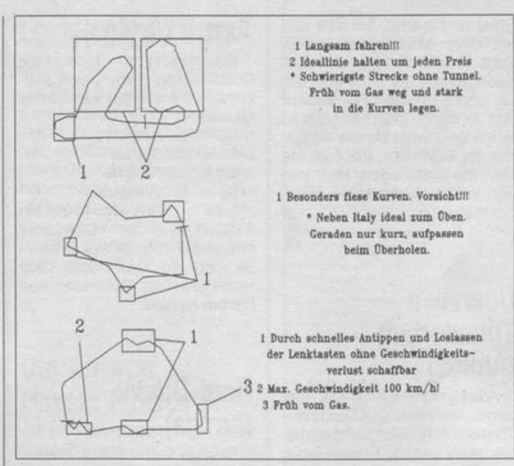
Stefan Lodders aus Impfingen hat Tips für alle, die sonst bei "Grand Prix Circuit" an der Startlinie klebenbleiben. Die Karten sind allerdings auch für Profis interessant.

Vor dem Start

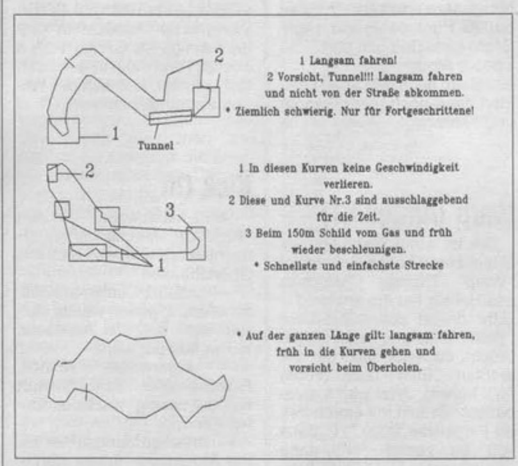
— Die Anzahl der Runden ist je nach Modus verschieden. Bei "Single Race" reichen meist ein bis zwei Runden, um auf Platz 1 der High-Score-Liste zu kommen. Will man allerdings seine Zeit erheblich verbessern, sollte man drei Runden fahren, da man in der ersten Runde immer bis zu zehn Sekunden durchs Anfahren verliert.

— Es gibt nur ein Auto, das man fahren lann: den McLaren. Er beschleunigt zwar im unteren Drehzahlbereich nicht so schnell, zieht aber im mittleren und oberen jedem anderen Wagen davon.

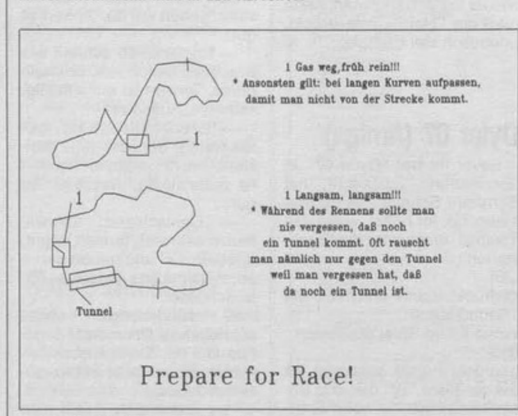
— Die Strecken der Schwierigkeit nach: Italy, Britain, Canada, Germany, Brazil, Japan, USA, Monaco.



Geschwindigkeit ist keine Hexerei...



...vor allem wenn man in den Kurven...



...ohnehin wieder vom Gas muß

Taktische Tips für das Rennen

— Start:

Vorsicht beim Anfahren, sonst hängt man schnell an der Stoßstange des Vordermanns. Bei einigen Strecken befindet sich die Box unmittelbar hinter der Startlinie. Ideal zum Überholen!

— Das "Durch-die-Kurven-brummen":

In Kurven immer (mit wenigen Ausnahmen) außen überholen, da die Computerfahrer sich beim Schneiden der Kurve nicht darum scheren, ob hinter ihnen ein anderer Bolide ist. Anfänger sollten lieber auf eine Gerade warten.

Bei scharfen Kurven darauf achten, daß man früh vom Gas runtergeht. Sonst muß man in der Kurve stark bremsen; das nachfolgende Beschleunigen braucht zuviel Zeit.

Bei mittleren Kurven: Durch kurzes Drücken und Loslassen der Richtungstasten ist Geschwindigkeitsverlust oft vermeidbar.

In Italien nach dem Start in die Mitte der Straße fahren und durch die beiden Kurven geradeaus durchfahren.

— Geradeaus fahren:

Keine Strecke ist ganz gerade. Vollgas, leichte Korrekturen, überholen und rechtzeitig vom Gas, wenn eine Kurve kommt.

— Durch den Tunnel:

Wichtig ist hier, daß man nie vergißt, daß noch ein Tunnel kommt, sonst knallt man im schönsten Überholmanöver gegen eine Wand — ein Fall für die Box.

Der Schwierigkeitsgrad

Wenn man selber schaltet, kann man ein paar Zehntelsekunden mehr herausholen; dafür muß man allerdings ein abgebrühter Fahrer sein und die Strecke in- und auswendig kennen. *al*



Super Cars (Amiga)

Ralf Heles, der vor lauter Erregung über den letzten Power Tips seinen Absender vergaß (bitte melde Dich bei uns), hat uns zwei Codes für "Super Cars" geschickt. Sie lauten:
Level 2: Odie
Level 3: Bigc *al*

Beach Volley (Amiga)

Christian Stade aus Köln/Rath fand den Cheat für "Beach Volley" auf dem Amiga heraus. Zuerst schaltet man in den Pausenmodus; dann gibt man
daddy bracey
ein. Nun verläßt man den Pausenmodus und kann mit der Taste "F1" die Levels überspringen. *al*

Chase H.Q. (Amiga)

Man wartet, bis das Spiel geladen ist, dann hält man den Feuerknopf und den linken Mausknopf gedrückt und tippt
growler
ein. Wenn man jetzt im Spiel die Taste "T" drückt, springt der Timer wieder auf die vollen 60 Sekunden zurück. Sven Sulzbach aus Mannheim fand das heraus. *al*

Shadow of the Beast (Amiga)

Grafik satt: Renold Gehrke aus Pattensen tüftelte heraus, wie man bei "Shadow of the Beast" mehr vom Spiel zu Gesicht bekommt. Man lädt das Spiel und wartet, bis das Bild mit dem Monster erscheint. Jetzt drückt Ihr den Joystick nach rechts, die linke Maustaste und dann den Feuerknopf des Joysticks. Man hält alles so lange gedrückt, bis die Aufforderung erscheint, die nächste Diskette einzulegen. Man verliert im Spiel jetzt keine Energie mehr. *al*

Operation Thunderbolt (Amiga)

Alles geht den Weg des Friedens, nur noch in "Operation Thunderbolt" wird kompromißlos geschossen. Frank Osper aus Borken verrät den Trick, der selbst Profis ins Schwitzen bringt: Man spielt sich mit über 50000 Punkten in die High-Score-Liste und gibt dort
Speccy Mode
ein. Beim nächsten Spiel kommen dann noch mehr Gegner und Fahrzeuge. *al*

Warp (Amiga/ST)

Der ist wirklich knifflig, der Cheat zum Thalion-Ballerspiel "Warp". Thomas Chaldupka aus Hallein hat ihn entdeckt.

Ihr drückt zuerst die linke "Shift"-Taste und haltet sie gedrückt, dasselbe jetzt mit der rechten "Shift"-Taste (ebenfalls halten). Jetzt wird's akrobatisch: Drückt mit einem freien Finger die Taste "H". Jetzt laßt Ihr zuerst "H", dann "Shift" rechts und "Shift" links wieder los. Jetzt hat man, wenn man die "Help"-Taste drückt, unendlich viel Energie. *al*

Dyter 07 (Amiga)

Bevor Ihr bei "Dyter 07" in Verzweiflung ausbrecht, hat Bernhard Schade aus Bottrop einen Tip. Ihr haltet, wenn das Titelbild erscheint, die Buchstaben
OBI
gedrückt, dann erscheint ein "Sound-Menü".
Wenn Ihr im Spiel die Tasten
BIG
gedrückt haltet, bekommt Ihr mit der Taste "W" die volle Bewaffnung, mit «S» volle Energie. *al*

Turn it (Amiga)

Fruchtig-frisch sind die Code-Wörter zum Denkspielspaß "Turn it". Hier kommt der Obststand:
Level 10: Aprikose
Level 20: Mandel
Level 30: Kirsche
Level 40: Pfirsisch
Das "sch" in Level 40 ist kein Tippfehler; der Computer nimmt die richtige Schreibweise nicht an. Die Codes fand Horst Günther Rohmann aus Hamm heraus. *al*

Hard Drivin' (Amiga)

Renold Gehrke aus Pattensen ist ein alter Bekannter der Power Tips. Er hat für Euch wieder einen Kniff auf Lager: Wenn Ihr bei "Hard Drivin'" auf dem Amiga die Gänge 1 bis 4 ausfahrt und dann in den Leerlauf schaltet, läßt sich der Wagen viel besser steuern. *al*

Kick Off

"Blitz-Meldungen" zu den "Kick Off"-Mannschaften erreichten uns von Jens Stoll aus Obertshausen.

— UdSSR: sehr schnell, schußstark, geben viel ab, Torwart sehr gut, viel Ausdauer, foulen fast gar nicht.

— Argentinien: schnell, Einzelkämpfer-Taktik, Torwart hält gut, wenig Ausdauer, foulen wenig.

— Brasilien: langsamer als die Argentinier, foulen gerne, haben viel Ausdauer, schußstark, geben viel ab, Torwart ist gut.

— England: so schnell wie Brasilien, foulen viel, dribbeln gerne, Torwart ist mittelmäßig, nicht viel Ausdauer.

— Italien: mittelschnell, foulen wenig, Schüsse sind meistens nicht präzise, Torwart ist mittelmäßig, Ausdauer ist gut.

— Deutschland: schnell, foulen sehr viel, Torwart ist gut, dribbeln viel und geben gerne ab, mittelmäßige Ausdauer, gute Schüsse.

— Niederlande: etwas schneller als Deutschland, geben viel ab, Torwart ist mittelmäßig, foulen ganz selten, gute Ausdauer.

— Frankreich: fast so schnell wie die Niederlande, foulen kaum, geben viel ab, gute Schüsse, guter Torwart.

Noch ein paar Tips zu "Elfmeter & Co":

— Bei einem Elfmeter sollte man immer in die Mitte schießen, egal, gegen welche Mannschaft man spielt. Der Torwart springt mit Sicherheit in eine der beiden Ecken; der Ball ist dann fast immer im Tor.

— Wenn man von der Seite auf das Tor zusteuert und der Torwart kommt auf den Spieler zu, gibt man kurz vor dem Goalie an einen Mittelfeldspieler ab. Das Tor ist frei und man braucht nur noch loszuballern. *al*

Hawkeye (C 64)

Achim Schmauss aus Rheine hat einen geheimen Level in dem hervorragenden Ballerspiel "Hawkeye" auf dem C 64 entdeckt. Allerdings ist's nicht ganz einfach: Man kommt nur in den Level, wenn man den Level "The Forest" gespielt hat und bis dahin noch kein einziges Leben gelassen hat. Eine Belohnung für Cracks sozusagen... *al*

Sim City (Amiga)

Wenn Ihr während des Spiels mit gedrückter "Shift"-Taste das Wort
Fund
eingebt, werden Euch 10000 Credits gutgeschrieben. Warnung! Nach fünfmaliger Wiederholung gibt's ein Erdbeben (wohl die "Rache der Programmierer"). Diesen Trick schickte uns Wolfgang Bauer aus Titting. *al*

POKEs, Cheats und Tricks gesucht!

Wenn Ihr schöne POKEs, Cheats und Tricks habt, schreibt an
Verlag Markt & Technik AG
Redaktion "POWER PLAY"
Kennwort: Power Tips
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Jeder veröffentlichte Beitrag wird belohnt. Vielleicht gewinnt Ihr den "Tip des Monats" und sackt die Prämie von 500 Mark ein? *al*



Die neue Rubrik hat eingeschlagen: Selten türmen sich so viele Antwortbriefe in der Redaktion. Bitte gebt uns etwas Zeit, die Berge zu sichten. Nichtsdestotrotz hier die ersten Antworten und ein paar neue Fragen. *al*

Die Antwort zu Leisure Suit Larry

Florian Demleitner aus Lappersdorf kann die Frage von Lars Walter aus Lübeck (*POWER PLAY* 4/90) beantworten: **"Wie komme ich an die Pillenschachtel?"**

Damit Larry unbeschadet die Pillen erreichen kann, braucht er folgende Gegenstände:

— Das Seil, mit dem er in der Hochzeitsnacht von Fawn gefesselt wurde.

— Den Hammer aus dem Müllcontainer, der direkt unter dem Balkon steht. Man fällt hinein, wenn man sich zu weit nach links wagt.

Wenn man diese Gegenstände besitzt, stellt man sich an den rechten Balkonrand (keine Angst, man fällt nicht runter). Man bindet das Seil am Balkon fest (tie rope to balcony), danach befestigt man es an sich (tie rope to me). So gesichert kann man sich über die Brüstung lehnen (lean over) und mit dem Hammer die Fensterscheibe einschlagen (use hammer). Nun kann Larry die Pillen ungehindert an sich nehmen (aber nicht ausprobieren — zumindest vorher speichern). *al*

Lords of the rising Sun

Stefan Tobollik aus Rheine wendet sich hilfesuchend an Euch: Er wird bei Begegnungen mit Joritomo regelmäßig massakriert, weil er den richtigen Weg nicht findet. Die Pläne der Burgen wären genau das, was ihm zu seinem Glück fehlen würde. Wer kann helfen? *al*

Die Antwort zu Project Firestart

Karl Dragosits aus Graz kann Kristian Jarnig aus Kärnten weiterhelfen. Das Problem: **"Sobald ich mit dem Shuttle starte, versagen die Lebenserhaltungssysteme."**

Um das zu vermeiden, funkt man im siebten Stockwerk auf der Brücke nach Hilfe. Der Menüpunkt erscheint nur im fortgeschrittenen Stadium des Spiels: erst, wenn man "annar" im Kontrollraum die Energie abgeschaltet hat. Danach wird's duster, das geschieht um 13:22. Um 13:23 schlüpft dann ein Tier der zweiten Generation aus, das weiß ist, blitzschnell laufen kann und Türen öffnen kann. Wie man aus Arnos Logbuch erfahren konnte, ist diese Generation immun gegen Laser-Beschuß, aber immer noch mit den Schwächen der ersten Generation behaftet. Um den lästigen Verfolger loszuwerden, lockt man ihn entweder in den verseuchten Raum, in dem man zuvor den Bleimantel nach oben gezogen hat, oder lockt ihn in den Oxygen-Raum, nachdem man das Ventil geöffnet hat. Danach kann man in aller Ruhe funken.

Auf "send help" erhält man die Antwort: "She will arrive approximately in 100 hours". Die USS. Vetoq holt den Spieler dann auch ab. *al*

Space Quest II

Eine Frage von Klaus Gast aus Tönisvorst zum Sierra-Adventure-Spaß "Space Quest II": Wie kann man sich in Vauhauls Asteroid schützen, in das Säurebad zu fallen? *al*

Rock'n Roll

Harald Preger aus Karlsruhe steht vor folgendem Problem:

— Im siebten Level bräuchte er eine Bombe, um an eine der kleinen Kugeln heranzukommen. Jedoch ist im ganzen Level keine Bombe zu finden. Wo treibt man eine auf?

— Ganz besonders hängt er im 15ten Level fest. Nachdem er im linken Teil des Bildes alle Gegenstände auf dem zerbrechlichen Boden aufgesammelt hat, besitzt er 4 grüne, 4 rote und 5 blaue Schlüssel. Mit diesen öffnet man die Tore zum unteren Teil des Bildes. Hier findet man zwei gelbe Schlüssel, einen blauen Diamanten und einen Continue-Ring. Wenn er nun nach oben durch das sich öffnende Tor rollt, berührt er einen kleinen Schalter, der direkt über der Türe angebracht ist. Und der ist sein Verderben: Die Türe verwandelt sich in eine grüne Barriere, zu der er keinen Schlüssel besitzt. Er sitzt hoffnungslos in diesem Gefängnis fest. Wer kann ihm aus der Patsche helfen? *al*

Die Antwort zu Battletech

Stefan Migge aus Grevenbroich hat rausgefunden, was Gerhard Klugsberger aus Salzburg im Sternenraum machen muß. Des Rätsels Lösung ist nicht völlig logisch, aber sehr "kopiergeschützt": Als Codewort gibt man die Namen der sieben Sterne ein, die in der mitgelieferten Sternenkarte grün unterlegt sind. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. *al*

Pool of Radiance

Hans-Günther Scharf schreibt: "Meine Party befindet sich Outdoors in der Pyramide des Zauberers Yarash, von dem ich annehme, daß er für die Flußverschmutzung verantwortlich ist. Meine Crew ist ausgezogen, um dem Umweltrüpel einen Denkzettel zu verpassen. Wir haben die Pyramide betreten und einer Reihe widerborstiger Gegner Paroli geboten. Mißlicherweise finden die Schussel in meiner Party nicht mehr aus der Pyramide heraus. Welche Aufgabe müssen meine Mannen und Frauen in der Pyramide exakt erfüllen, und wie kommen sie wieder raus?" *al*

Die Antwort zu Ultima V

Felix Rösch aus Erding stellte Fragen zu "Ultima V" in *POWER PLAY* 4/90. Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen schreibt:

"Wo ist der Grappler?"

Den Grappler (Steigeisen) bekommt man tatsächlich in der Empath Abbey von Lord Michael. Man spricht ihn auf "mountain", "climb" oder "grappler" an und beantwortet seine Schlußfrage ("Wouldst thou like it?") mit "yes".

Allerdings wird der Grappler nicht in der Itemliste, sondern — eigentlich auch logisch — in der Equipment-(Ausrüstungs-) Liste hinter den Torches aufgeführt.

Mit dem Grappler kann die Party kleine Berge besteigen. Allerdings genügt es nicht, wenn man wie auf flachem Land einfach den Joystick in die gewünschte Richtung drückt. Man muß bei jedem Schritt die Taste "K" und dann den Joystick in die gewünschte Richtung drücken (oder die entsprechende Richtung auf der Tastatur eingeben). Über die höchsten Berge kommt man allerdings mit dem Grappler nicht rüber.

"Wo findet man den Drachen?"

Es gibt in Ultima keine *besonderen* Drachen. Die Drachen sind Gegner wie alle anderen auch (wenn auch sehr gefährlichere!). Man findet sie meist in besonderen Räumen in den Dungeons, wo sie meist zu mehreren große Schätze bewachen.

Solche Räume finden sich z.B. im...

...Level 8	dungeon destard
...Level 5	dungeon hythloth
...Level 6	dungeon covetous
...Level 7	dungeon shame
...Level 6	dungeon wrong
...Level 2, 6,7,8	dungeon doom

Die Dungeon-Eingänge öffnet man mit dem Word of Power. Heinz-Jörg würde Felix allerdings raten, sich mit dem Drachentöten zu gedulden, bis seine Party stark genug ist: Es stirbt sich schnell in den Dungeons! *al*

Enchanter

Seit einem halben Jahr versucht Deborah Hof aus Seligenstadt erfolglos, beim Infocom-Adventure "Enchanter" mittels Bleistift und Karte durch das Labyrinth zu kommen und dabei den bösen Terror einzusperren. Wer kann ihr einen Tip geben, wie sie richtig strichelt (eine Schritt-für-Schritt-Lösung wäre hier gut)? *al*

Die Antwort zu Bard's Tale III

Dieter Scholze aus Mannheim war ratlos. Die Frage aus *POWER PLAY* 4/90 beantwortet Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen:

"Wo finde ich den Nightspear?"

Im Freien in Arboria findet man bei 4S, 2W einige frische Eicheln, die man mitnehmen sollte. Im dritten Level von Valerian's Tower befindet sich bei 0N, 1E ein Loch in Form einer Eichel. Durch den Befehl "Use Acorn" wird die Eichel eingepflanzt, durch den Befehl "Use water of life" wird der Setzling bewässert. Es wächst eine Eiche, die den verbarrikadierten Eingang bei 0N, 2E freistemmt.

Im Stockwerk darüber findet man bei 2N, 3E den Nightspear. *al*

Die Antwort zu Maniac Mansion

Alexander Pagatsch aus Schwabing fragte in *POWER PLAY* 4/90: "Wie öffnet man den Safe über Ednas Zimmer?". Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen antwortet:

Wenn man das Bild vor dem Safe aufklappt, sieht man unter der Türe eine Inschrift, die aber zu klein ist, um sie mit bloßem Auge zu entziffern. Man muß dazu das Teleskop benutzen: Im Kaminzimmer (auf dem gleichen Stockwerk wie Ednas Zimmer) steht eine fleischfressende Pflanze. Wenn man sie mit radioaktivem Wasser (Wasserglas aus der Abstellkammer mit Swimmingpool-Wasser füllen) begießt, so wächst sie. Gibt man ihr noch die Pepsi-Dose zu trinken, muß sie rülpsen und kann den Spieler nicht mehr beißen. Jetzt klettert man ins Observatorium.

An der Wand befinden sich zwei Knöpfe und ein Münzschlitz. Nach Einwerfen einer Münze (aus dem Sparschwein in Eds Zimmer oder aus dem Funkraum) kann man das Teleskop durch Drücken eines Knopfes um jeweils einen Schritt in die jeweilige Richtung schwenken. Zwei Schritte rechts von der Ausgangsstellung zeigt das Teleskop genau auf den Safe, und man kann, wenn man durch das Teleskop sieht, die Inschrift unter der Safetür (4stellige Zahl) lesen. Mit der so erhaltenen Safekombination läßt sich der Safe öffnen. *al*

Die Antwort zu Wasteland

Und wieder ist Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen dran. Er beantwortet ausführlich die Fragen von Lutz Meyer aus Bremervörde, die in der *POWER PLAY* 4/90 standen.

"Wo findet man den Secpass B?"

Man kann mehrere "Secpass B" finden. Einer liegt im Guardian's Citadel auf einem Tisch im Südwesten vom Inner Sanctum. Um ihn dort zu finden, müßt Ihr den Skill "Perception" benutzen. Das ist die einfache Lösung. Hartgesottene lesen weiter, denn einen anderen Secpass B bekommt man für das Lösen der Traumwelt.

Mit dem Pass kann man unter anderem die Türe der Waffenkammer in der Sleeperbase öffnen. Die Crystalline-Wand dahinter muß man allerdings mit roher Gewalt (vier plastic explosives) öffnen.

"Was soll man in der Traumwelt machen?"

In die "Traumwelt" gelangt ein Ranger, wenn er "Finster's Head" mit der "Mindlink"-Maschine im oberen Level von Projekt Darvin im Süden von Darvin Village verbindet.

Die Traumwelt ist ein Intelligenztest, mit der der verrückte Finster — in falscher Deutung der "Darwinschen Vererbungstheorie — die "Überlebensberechtigung" seiner Probanden prüft.

Entsprechend muß man auch handeln:

Zone 1:

Der Teleporter rechts oben teleportiert einen wieder zurück in die "reale Welt". Am Computer-Terminal links oben

muß man eine Zahlenfolge ergänzen: "2,4,8,16,?". Wenn man "32" eingibt, öffnet sich eine Wand zu Zone 2.

Zone 2:

Das Terminal stellt eine weitere Aufgabe: "4,2,8,4,32,16,?". Durch Eingabe der richtigen Zahl (512) öffnet sich die Türe zu Zone 3.

Zone 3:

Hier lautet die Lösung zu "4,6,8,12,?" 20. Den "Night Terror" kann man töten, muß es aber nicht, weil er einem zunächst nichts antut. Wie es sich für eine Alptraumfigur gehört, kann der Night Terror reichlich Schadenspunkte verkraften: Sage und schreibe 9500. Wenn man ihn tötet, erhält man 32000 Erfahrungspunkte.

Eine kleine Anmerkung: Die mit Abstand beste Waffe ist der "Red Ryder". Er richtet bei jedem Schuß 650 bis 900 Schaden an, trifft immer, egal aus welcher Entfernung, und durchschlägt jede Rüstung. Dabei benötigt er als Munition ganz normale 7.62 Patronen, die er aus einem 63 Schuß fassenden Magazin verballert.

Zone 4:

Diese Zone ist die komplizierteste von allen: Wieder muß man das Terminal unten rechts erreichen, allerdings wird man bei jedem Schritt auf ein willkürlich ausgesuchtes Feld teleportiert.

Die Lösung: Man geht so lange herum, bis einem (in der linken oberen Raumecke) die eigentliche Aufgabe gestellt wird: "Look before you leap! I want to eat your brain!". Ab jetzt muß man viermal das Attribut "IQ" (als Richtung «Space» eingeben) benutzen. Jetzt wird man mit dem Kommentar "Cue ball in the corner pocket! See, I call my shots!" in die linke untere Ecke teleportiert. Von hier aus kann man auf direktem Weg nach rechts zum Terminal gehen. Am Terminal ("Are you still here? This is private. Only I am allowed further.") als Antwort "Finster" eingeben, dadurch wird wieder eine Wand zu Zone 5 geöffnet.

Zone 5:

Hier trifft man auf eine "Lie spider", die man töten muß; das gibt 700 Erfahrungspunkte. Das Netz der Spinne, das den Weg zum nächsten Terminal versperrt, zerstört man wieder mit "IQ". Auf den Satz "You cannot be here. Nothing will get beyond this point.", erwidert man natürlich "Nothing" und gelangt so in Zone 6.

Zone 6:

Auf dem Weg zum nächsten Terminal wird man von Finster zu einem Baseballspiel aufgefordert. Hat man ausreichend gute Werte, so gelingt einem ein "Homerun" und man gelangt automatisch in Zone 7. Wenn nicht, darf man sich mit der typisch amerikanischen Frage "So, you think yourself good at baseball, eh? Then who won the 1936 world series?" herumschlagen. Die Lösung lautet "New York Yankees".

Zone 7:

Die Silikonwände zerstört man mit "Strength". Hier wird man von einem Androiden angegriffen, den man für 120 Erfahrungspunkte töten muß. Man findet: ein "leather jacket" und ein "robe". Die innere Wand kann man nur mit "Strength" an der nordöstlichsten Stelle niederreißen. Vorher wird man aber von einem weiteren Androiden angegriffen, bei dem man ein "jug" findet. Man muß alle Teile mitnehmen, dann öffnet sich im Norden eine Wand, die in die achte Zone führt.

Zone 8:

Hier wird man sofort von Irving John Finster angegriffen, den man für nur sechs Experience Points töten muß. Gleich darauf greifen Finster Sinister und Finster Dexter an, bei denen man einen Androidenkopf findet. Beim Aufheben passiert folgendes: "The plastic face drips of black blood. The eyes open, the head speaks: April 15, 1912 I killed a ship. What am I?" Die Antwort lautet "Iceberg".

Zone 9:

Das schnöde Angebot "I offer a choice. Your life for those of your cmarades. West for you, east to kill them.", lehnt man natürlich ab und wählt den linken Weg.

Zone 10:

Man darf über höchst "tiefsinnige" Probleme wie
— What ist the union of one?
— What is the sound of one hand clapping?
— What is the difference between a duck?
nachdenken. Also wieder dreimal das Attribut "IQ" benutzen.

Zone 11:

Hier wird man von Finster Leviathan angegriffen. Er kann 1000 Schadenspunkte verkraften. Als Belohnung gibt es 1200 Erfahrungspunkte und — den heißersehnten "Secpass B".

al



Forgotten Worlds (Mega Drive)

Guido Degenhardt aus Salzgitter schickt uns einen Trick, das Spiel leichter zu machen. Allerdings funktioniert das nur, wenn man zu zweit spielt. Wenn man jedoch zu zweit spielt und ein Leben verliert, kann man sofort wieder mitmischen. Das Geld für die sonst so nötige Energie in den Shops kann man sich jetzt also für Extrawaffen aufsparen. *hf*

Super Shinobi (Mega Drive)

Christian Liedke schickt uns eine Karte (Bild 1), mit der man wesentlich leichter zum Endmonster dieses Super-Spiels kommen sollte. Die kleinen Quadrate mit den Zahlen sind Türen. Dabei führt im Plan jede Tür mit einem kleinen Kreis darüber zu der entsprechenden Tür mit der gleichen Nummer. Bei den Kreuzen erhält man Freileben, Zaubersprüche, Shurikans, Powersymbole und andere nützliche Dinge. Der Kreis mit dem Kreuz markiert die Startposition. *hf*

Dragon Spirit (PC-Engine)

Für alle, die noch nicht den Zauberer im achten Level von Dragon Spirit besiegen konnten, haben wir hier einen Tip. Damit besiegt man ihn zwar nicht totsicher, aber es wird auf jeden Fall um einiges einfacher. Kurz vor Schluß des Levels gibt es eine Gabelung (siehe Bild 3). Mit dem Drachen fliegt man jetzt Weg A und bewegt sich ganz dicht an der Mauer entlang. Dann fliegt man nach vorne, bis man zur horizontalen Mauer kommt. Da wirft man ungefähr zehn Bomben auf die Ecke der Mauer (siehe Bild 2), woraufhin ein Extra mit einem gelben Fragezeichen erscheint (das gleiche also wie im siebten Level). Mit dem Extra wird man klein, schießt den Dreier-Spreizschuß ab und ist für eine kurze Zeit unverwundbar. Damit kommt man leicht durch die aus den Wänden schießenden Speere hindurch.

Für den Zauberer sollte man so viele Geschwindigkeitsextras wie möglich sammeln (die bekommt man vorher), damit man seinen Bewegungen und seinem blauen Bumerang ausweichen kann. Er muß ungefähr 20mal am Kopf getroffen werden, und zwar immer dann, wenn er die Arme öffnet (Bild 4). Der Hinweis stammt von Stefan Sons aus Marl. *hf*

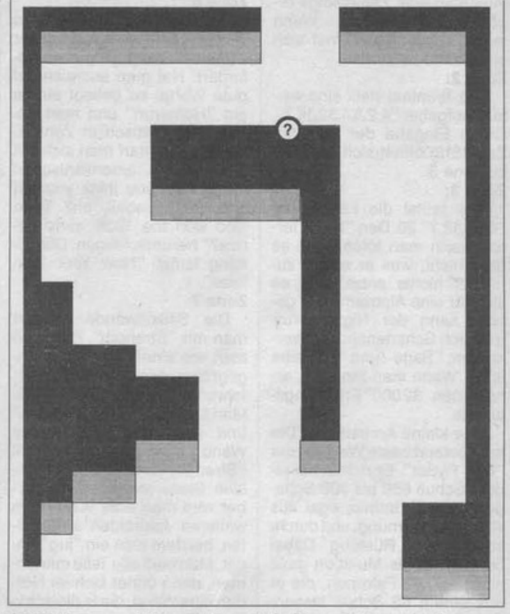


Bild 2. Wenn man 10 Feuerbälle auf die Mauer wirft, erscheint es

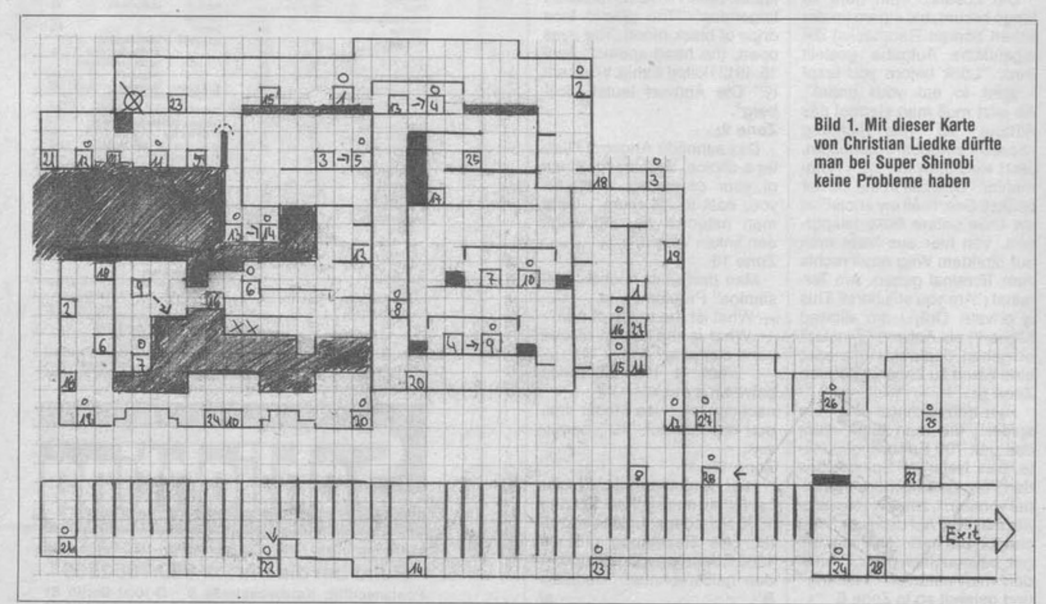


Bild 1. Mit dieser Karte von Christian Liedke dürfte man bei Super Shinobi keine Probleme haben

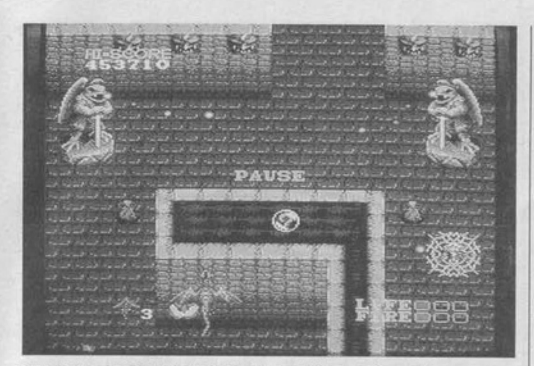


Bild 3. Kurz vor Schluß im 8. Level wartet das geheime Extra

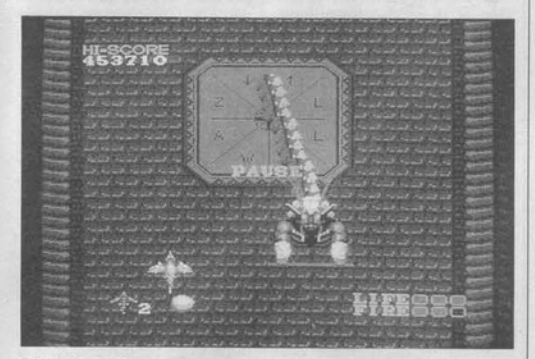


Bild 4. Der Endgegner; immer auf die offenen Arme schießen

Alex Kidd in High Tech World, Teil 3 (Sega)

Bevor wir da weitermachen, wo wir im letzten Monat aufgehört haben, nämlich bei den Schwebe-Versuchen mit dem Hang-Glider, kurz noch ein paar Worte zu den letzten beiden Folgen. Es kann sein, daß man bei den Punkten "5." und "10." aus *POWER PLAY* 4/90 niemanden vorfindet. Gleiches könnte bei Punkt "20." aus dem letzten Heft passieren. In dem Fall hilft nur eines: Das Zimmer verlassen und wieder reingehen, und zwar so lange, bis jemand da ist. Nun aber weiter mit unserer Lösung.

Nachdem wir das Schloß verlassen haben, müssen wir uns mit den Ninjas im Wald herumschlagen. Die erste Hälfte dieses Spielabschnittes findet am Boden, die zweite in luftiger Höhe von Ast zu Ast statt. Zwischen dem achten und dem neunten Baum schwebt eine kleine gelbe Wolke. Von dem linken Ast aus solltet Ihr mal fünf Sterne in Richtung Wolke werfen. Springt dann mal vom linken zum rechten Ast. Wenn Ihr das zweimal macht, erscheint ein Zauberer, der Tips für den Kartenleger im Dorf gibt. Vorsicht vor den roten Ninjas. Wenn Alex ihnen zu nahe kommt, werfen sie Bomben, und Alex muß von vorne anfangen. Das Paßwort sollte man sich aufschreiben. Auf dem Wasser bei der sechsten Plattform schwebt noch einmal eine gelbe Wolke. Auch hier fünf Sternchen werfen. Das gleiche sollte man vom letzten Baum vor dem Dorf wiederholen.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten. Bei der ersten kommt man nach 13 Uhr im Dorf an. Im Hamburger-Laden bekommt man 1000 Goldstücke, kann dafür Essen und Trinken kaufen, den Backscratcher erwerben und diesen auch wieder verkaufen. Mehr ist nicht zu tun. Man muß vor 13 Uhr im Dorf sein, sonst darf man das Spiel von vorne spielen.

Die zweite Möglichkeit ist: Man kommt vor 13 Uhr an. Jetzt geht man genau um 13 Uhr (!) zum ersten Wächter und spricht mit ihm. Der schickt einen wieder weg, nur geht dann eine Tür auf, und Alex bekommt von einer Frau einen Paß. Mit diesem geht man zum Checkpoint und findet sich anschließend im Wald wieder, wo man mit den rennenden Bügeleisen alles niedermacht. Dann geht's übers Wasser, wo es nicht einfach wird. Hier ist genaues Reagieren angesagt. Wieder durch den Wald, müssen Würmer, Ninjas und Flughörner abgewehrt werden. Über die Brücke geht's zum letzten Wald. Und danach ruft die "High Tech World". Dort angekommen, kann man sich den nicht besonders einfallsreichen Schluß anschauen. Die Tips dieser Serie stammen von Norbert Eschrich aus Stuttgart. *hf*

World Court Tennis (PC-Engine)

Nach dem gleichen Prinzip, wie wir in der *POWER PLAY* 3/90 die japanischen Paßwörter für Neutopia notierten, kann man auch die für World Court Tennis aufschreiben (siehe Bild 5). Bei "The Quest" kann man das gut gebrauchen. Marco Sonntag aus Tiengen hat ein paar Paßwörter herausgespielt. Wer die teuerste Tennisausrüstung haben will, sollte folgendes Paßwort eingeben:

```
J5 J5 J5 J5
E3 E2 C1 A1
A2 A2 A2 E2
A1 A4 H6 IJ7
```

Mit diesem Paßwort sind außerdem alle Zwischengegner bereits vom Platz gepustet:

```
J5 J5 J5 J5
A3 C3 D1 A1
A2 A2 A2 E2
F7 A4 G6 IJ7
```

Jetzt muß man "nur" noch den Obermotz des Landes mit Bällen eindecken, und das Spiel ist gelöst. Man bekommt folgendes Paßwort:

```
A1 A2 B1 B2
C4 D5 E5 E1
C4 G3 F1 C1
F2 B1 J5 IJ7
```

Wenn Ihr das eingebt, erlebt Ihr Euer blaues Wunder. *hf*

Neutopia (PC-Engine)

Das Koordinaten-System aus Ausgabe 3/90 für Neutopia, mit dessen Hilfe man sich die Paßwörter notieren kann, hat Schule gemacht. Hier kommt noch ein Paßwort für Neutopia, diesmal von Ulrich Onischke aus Berlin. Damit hat er acht Dungeons geschafft. *hf*

```
A3 G2 E2 K2 J1 G4 C1
D5 D4 E4 E5 B6
J5 A7 G6 D1 J1 C4 K1
G2 K3 A4 A5 B5
```

Thunderforce II (Mega Drive)

Bei jedem geraden Level (2, 4, 6 usw.) kann man dick Bonus-Punkte kassieren, wenn man den Level übersteht, ohne einen einzigen Gegner abzuschießen. Beim Endgegner gilt das natürlich nicht. Es ist zwar nicht einfach, den Tonnen von Sprites auszuweichen, aber der Punktebonus ist es wert. Der Tip stammt von Ken Takeda. *hf*

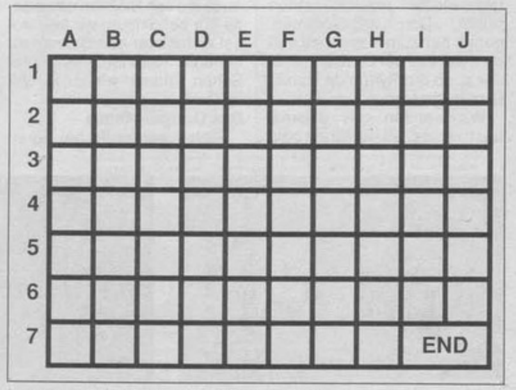


Bild 5. Mit dem Raster sind Paßwörter kein Problem

Wonderboy III, Teil 3 (Sega)

Die endlose Metamorphose geht weiter. Nachdem Wonderboy sich in der letzten *POWER PLAY* in einen Piranha verwandelt hat, wollen wir jetzt sehen, was wir in dieser Gestalt alles anstellen können.

Die Vorbereitung

Als erstes marschieren wir durch die Tür unter dem Shop im Heimatdorf. Wir springen in den Brunnen und schwimmen nach rechts, als ob wir zur Wasserlandschaft wollen. Vorher gibt es in dem wasserdurchfluteten Tunnel eine Abzweigung nach oben. Da Wonderboy in Fischgestalt schwimmen kann, können wir dort wieder aus dem Wasser rausspringen. Wir landen vor einer Tür, die von lauter Steinen blockiert ist. Im Moment können wir da noch nichts ausrichten, aber das kommt später. Auf jeden Fall sollten wir uns diese Tür merken. Wir hüpfen nach rechts weiter und landen vor einem weiteren Häuschen. Darin gibt es eine Kiste, die allerhand nützlichen Kleinkram enthält. Übrigens sind alle Kisten immer wieder voll mit Geld, Extra-Waffen und anderem Zubehör, wenn man das Sega Master System erneut einschaltet. Im ersten und zweiten Teil sind wir schon auf solche Kisten gestoßen. Durch diesen Trick kommt man relativ schnell zu viel Geld. Wenn wir jetzt weiter nach rechts gehen, sehen wir einen Abgrund und dahinter einen Pfeil nach rechts. Dort kommen wir noch nicht hin, da Wonderboy den Abgrund nicht überspringen kann. Wir lassen uns in den Abgrund fallen und landen genau vor der Tür, die uns wieder ins Heimatdorf bringt. Dort angekommen, geht's auf zum Turm, und von da wieder zu der Landschaft, in der auch die Pyramide stand.

Durch die Lava

Wir wenden uns diesmal nach rechts, wo wir schon bald auf mehrere Lava-Seen stoßen. Wonderboy darf dort auf gar keinen Fall hineinfallen, da ihm sonst sehr viel Energie abgezogen wird. Zugegeben, dies ist eines der schwierigsten Abschnitte des Spiels. Es hilft aber nichts, dort müssen wir durch. Nach einer Weile kommen wir auf eine Insel mit einer Tür. Wenn wir dort angekommen sind, haben wir es geschafft. Dort kaufen wir uns einen "DRAGON MAIL" für 300 Goldstücke. Wenn wir diesen benutzen, kann uns die Lava nichts mehr anhaben. Dann frischen wir noch unsere Herzchen auf, und weiter geht's durch die Lava-Landschaft. Laßt Euch jetzt ruhig in die Lava fallen. Auf dem Grund des feurigen Sees kann man die verschiedenen Monster viel besser bekämpfen. Schließlich kommen wir bei einem Turm an (siehe Bild 7).

Ein hartes Schwert

Hinter der Tür finden wir uns im Wasser wieder und schwimmen zur linken Tür. In dem Raum, in dem wir jetzt stehen, ist eine Tür ganz von grauen Steinen umgeben, und die rechte Tür führt uns auch nicht weiter. Zwar gibt es dort lauter Karo-Steine, aber an denen können wir jetzt als Fischmensch nicht mehr entlangkrabbeln. Also ab zur letzten Tür. Hoppla! Die verwandelt uns augenscheinlich wieder in die verschiedenen Tierformen zurück. Springt darauf solange herum, bis Ihr wieder der Mausmann seid. Jetzt geht's wieder zur rechten Tür und von dort die Wände entlang. Schließlich finden wir eine Kiste, in der sich ein sogenannter "THUNDER SABBER" befindet. Mit dem kann man gut die grauen Steine zerschlagen. Auch die von Blökken umgebene Tür bekommen wir frei, wobei sich hinter den Steinen allerhand Sachen befinden. Schon sind wir wieder zurück im Dorf.

Das Dorfgeheimnis

Sicher werdet Ihr bei Euren Exkursionen die vier Felsblöcke im Wasser bemerkt haben, die man bisher nicht wegbekam (siehe Bild 8). Die kann man jetzt ohne Probleme mit dem Thunder Sabber zerspalten. Dahinter geht's aber steil aufwärts. Als Mausmann kommen wir da also nicht rauf. Im Dorf können wir uns jedoch nach Belieben in alle Tiergestalten verwandeln, die wir im Verlauf unserer Odyssee angenommen haben. Geht wieder in dem Raum unter dem Dorf-Geschäft. Ihr seht dort an der linken Wand einen einzelnen Stein. Wenn Ihr diesen mit dem Schwert zerschlagt, hinterläßt der ein Fragezeichen (siehe Bild 9). Wenn wir das aufnehmen, erscheint eine Tür, hinter der eine weitere Verwandlungs-Plattform liegt. Bevor wir



Bild 6. Ist er nicht süß? Einfach unter den Hakenschauer stellen.

uns jedoch auf den Weg zum nächsten Ober-Monster machen, sollten wir uns noch entsprechend vorbereiten. Als Maus schlagen wir noch einmal den Weg nach links im Dorf ein, der gleiche, den wir schon in der letzten *POWER PLAY* gegangen sind. Dort gibt es einen Shop, in dem wir erst einen "SHOGUN LAMELLA" erstehen, und wenn wir diesen anziehen auch ein "SHOGUN LADE" und ein "SHOGUN SHIELD". Ganz links in der Landschaft gab es unter Wasser einen Shop, wo wir drei Heiltränke kaufen. Jetzt wieder zurück ins Dorf und ab zum Oberschurken.

Weg unter Wasser

Wir schwimmen zu den Blöcken unter Wasser und zerschlagen diese. Der Weg führt weiter nach unten, eine ganze Weile nach rechts und dann wieder steil aufwärts. Dank des "SHOGUN BLADE" können wir die blauen Fische recht leicht erledigen. Der Weg mündet in einer Abzweigung. Nehmt Euch die Zeit und schwimmt erst nach links. Dort gibt's ein Krankenhaus, wo man sich die Herzchen wieder auffrischen lassen kann. Dann geht's nach rechts, wo wir nach kurzer Zeit auf ein Schiffswrack stoßen. Da müssen wir gleich rein, aber erst schwimmen wir weiter nach rechts und dann wieder nach unten. Dort kommen wir zu einer Tür, hinter der sich das fünfte Herzchen verbirgt. Zurück zum Schiffswrack. Duch die kopfstehende Tür geht's ins Innere.

Das Krokodil

Der Oberschurke entpuppt sich als blaues Krokodil mit nur einer Hand. Viel schlimmer ist, daß er haufenweise mit Enterhaken um sich schmeißt. Aber auch hier gibt's eine sichere Taktik. Man kann sich nämlich so hinstellen, daß die Haken in einem Bogen über und unter einem hinweghüpfen (siehe Bild 6). Der Schurke kommt bei seinem Angriff ein gutes Stück auf uns zugehüpft. Wenn die Haken über uns hinweg sind, hüpft er weiter auf uns zu und will zu einem erneuten Hakenschauer ansetzen. In dem Moment springen wir und schlagen auf seine Schnauze. Erschrocken hüpft er einen Sprung zurück und das Spielchen beginnt von vorne. Wenn wir ihm alle Hit-Points abgeknöpft haben, verwandelt uns die bekannte blaue Flamme in einen Löwen. Wir werden durch eine Tür zu einer uns inzwischen wohlbekannten Landschaft befördert. Lauft dort nach rechts zum Shop. Hinter der Tür seht Ihr einen Stein in der Luft schweben. Der Löwe kann diesen mit einer weit ausholenden Bewegung zerschlagen. Es erscheint eine Tür, die uns direkt wieder ins Heimatdorf befördert. *hf*

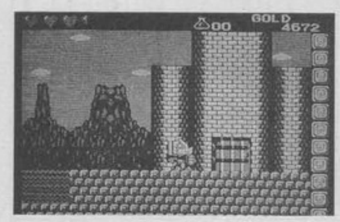


Bild 7. In diesem Turm gibt's ein tolles Schwert

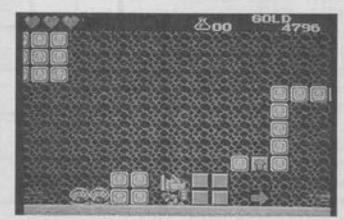


Bild 8. Noch kommt man hier nicht durch

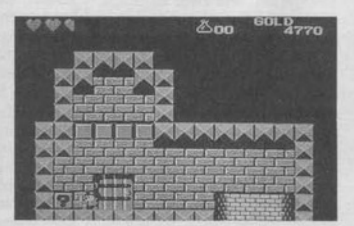


Bild 9. Das Fragezeichen führt zur Plattform

Bloody Wolf (PC-Engine)

Im siebten Level gibt es eine Stelle in den Sümpfen, wo man seine jeweilige Extrawaffe auf 99 Schüsse ausbauen kann. Dirk Dombrowski aus München schreibt außerdem, daß dies die einzige Methode wäre, den Endgegner zu besiegen. Die letzte Versorgungshütte vor dem Endmonster birgt das Geheimnis. Hinter der Hütte richtet man seinen Flammenwerfer direkt über dem Dach auf den linken Bildrand. Den Flammenwerfer bekommt man übrigens in der Hütte. Wenn man alles richtig gemacht hat, ertönt ein Signal, und ein weißes Symbol erscheint am Bildrand. Wenn man dieses einsammelt, hat man die 99 Schüsse. *hf*

Battle Ace (Super Grafx)

Drückt mal im Titelbild "Select" und dann "Run". Ihr kommt dann in ein Soundmenü, bei dem Ihr mit den Tasten "I" und "II" die Titel auswählt und diese mit "Run" anhört. Der Tip stammt von Klaus Dersam aus Hannover. *hf*

Mickey Mouse (Game Boy)

Wer Probleme mit einem Level hatte, konnte bisher nur darauf hoffen, daß er die problematische Stelle irgendwann einmal meistert, um weiterzukommen. Mit unserer Tabelle aller 80 Level könnt Ihr gleich bei einem beliebigen Level anfangen. *hf*

Psycho Fox (Sega)

Auch hierzu hat Norbert Eschrich aus Stuttgart in Zusammenarbeit mit der Spielegemeinschaft Lutze aus Bovenden einige Tips. Eier sollte man grundsätzlich immer von rechts aufboxen, also erst drüberspringen. Das hat den Effekt, daß eventuelle Feinde nach links laufen und einem nicht schaden, ein Extraleben-Fuchs jedoch nach rechts davonflitzt und einem sozusagen direkt in die Arme läuft.

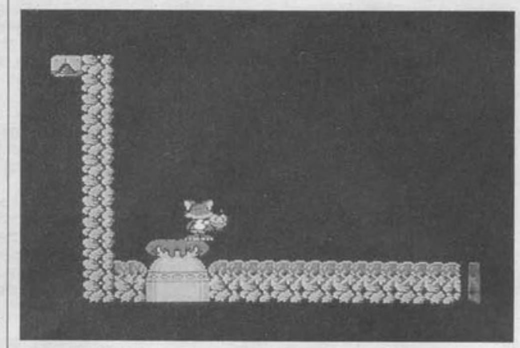


Bild 10. Links geht's zu 5-1, rechts zu 4-1

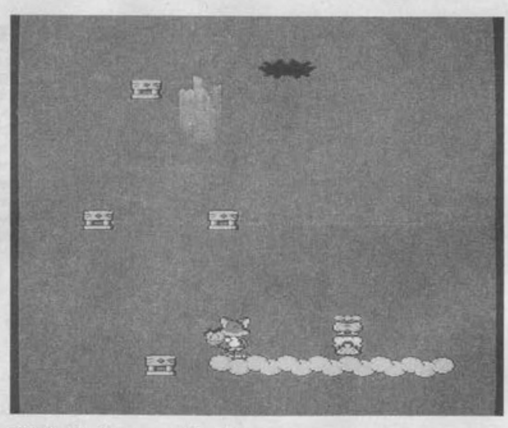


Bild 11. Der Eingang zur Warp-Zone

Außerdem gibt es in Runde 1.3 eine Warp-Zone, mit der man direkt in einen höheren Spielabschnitt gelangt. Dazu stellt man sich auf die Plattform neben der Wolke, springt hoch bis auf die Höhe der linken Plattform und boxt, wie im Bild 11 gezeigt, in der Luft herum oder läßt den Vogel fliegen. Es bilden sich Risse in der Luft. Das wiederholt man so lange, bis ein schwarzes Loch in der Luft entstanden ist. Dort springt man hinein, und findet sich in einem Geheimgang wieder (siehe Bild 10). Die linke Milchflasche führt in Zone 5.1, die rechte nach 4.1. *hf*

Levels für Mickey Mouse

		21	SP3Z	41	PSRW	61	PPMX
2	SZWS	22	SYEZ	42	PZFW	62	PYCX
3	ZS2S	23	ZP4Z	43	YSJW	63	YPAX
4	ZZPS	24	ZY9Z	44	YZKW	64	YYOX
5	SW3S	25	WZRZ	45	PWMW	65	S3S2
6	SXES	26	WTFZ	46	PXCW	66	S1W2
7	ZW4S	27	X2JZ	47	YWAW	67	Z322
8	ZX9S	28	XTKZ	48	YXOW	68	Z1P2
9		29	WPMZ	49	22SX	69	SE32
10	WZFS	30	WXCZ	50	2TWX	70	SHE2
11	XSJS	31	XPAZ	51	T22X	71	ZE42
12	XZKS	32	XYOZ	52	TTPX	72	ZH92
13	WWMS	33	2SSW	53	2P3X	73	W3R2
14	WXCS	34	2ZWW	54	ZYEX	74	W1F2
15	XWAS	35	TS2W	55	TP4X	75	X3J2
16	XXOS	36	TZPW	56	TY9X	76	X1K2
17	S2SZ	37	2W3W	57	P2RX	77	WEM2
18	STWZ	38	2XEW	58	PTFX	78	WHX2
19	Z22Z	39	TW4W	59	Y2JX	79	XEA2

Space Harrier II (Mega Drive)

Auch bei diesem Spiel kann man glücklicherweise die Levels aussuchen. Dazu hält man im Titelbild Knopf "C" gedrückt, und drückt zweimal "Start". Dann kann man mit dem Steuerkreuz links und rechts die zwölf Levels anwählen. Der Tip stammt von Bernhard Schade aus Böttrop. *hf*

Tennis Ace (Sega)

30 Matches gilt es bei "Tennis Ace" zu durchspielen, bevor man sich der Meister aller Klassen nennen darf. Das ist nicht gerade wenig. Mit folgendem Paßwort seid Ihr in der letzten Runde und müßt nur noch den Endgegner besiegen.

APPW SRIW
EZEN QPZL

Andreas Matter aus Luzern spielte so weit, daß er uns das Paßwort schicken konnte. *hf*

Altered Beast (Mega Drive)

Das Options-Menü ist hier etwas schwieriger zu aktivieren. Bevor Ihr die Konsole einschaltet, drückt Ihr Knopf "B" und "Reset" und schaltet die Konsole dann ein, wobei Ihr die beiden Knöpfe gedrückt lassen müßt. Anschließend drückt Ihr zusätzlich "Start", und das Options-Menü erscheint. *hf*

Track & Field II (Nintendo)

Michael Faßbeck aus Düsseldorf erspielte für acht Tage die folgenden Paßwörter:

Tag	Paßwort
1	BL1K*4Z2G
2	!11+Q3Z-£
3	!1LK*3Z2G
4	!11+Q4P-£
5	BT6K*4P-N
6	W?NPQ3P2N
7	5TNZXMP-N
8	B£?Z6NG2N

Setzt bitte anstelle des "!" einen Pfeil nach unten ein, anstelle des "£" ein Herzchen, anstelle des "-" einen Pfeil nach rechts und anstelle des "?" einen Pfeil nach oben ein. *hf*

Section Z (Nintendo)

Andreas Kahl aus Köln schoß sich durch das Labyrinth der Aliens und schrieb sich den Weg auf. Benutzt diesen Wegweiser zum Zentralgehirn, um dem Biest den Garaus zu machen. *hf*

Section	Weg nach
01	oben
02	oben
04	oben
06	oben
05	oben
07	unten
11	oben (Lebensenergie-Transmitter)
09	oben
06	unten
12	oben
13	oben
16	oben (Lebensenergie-Transmitter)
15	oben
18	unten
17	rechts
19	Endgegner

Section-Z-Abzweigungen (1. Level)

Section	Weg nach
20	unten
21	oben
24	unten
25	unten
26	oben
27	oben
28	oben
29	unten (Lebensenergie-Transmitter)
20	unten
21	unten
30	unten
31	rechts
32	rechts
33	oben
34	unten
20	oben
22	unten
35	unten
37	unten
38	rechts
39	Endgegner

Section-Z-Abzweigungen (2. Level)

Gunhed (PC-Engine)

Die Welle von Tips zu diesem Top-Spiel reißt nicht ab. Diesmal geht's darum, das Raumschiff unverwundbar zu machen. Zunächst geht man ins Sound-Menü: Im Titelbild <Select> gedrückt halten und das Joypad abwechselnd nach links und rechts drücken. Das Sound-Menü erscheint. Dann ins Level-Select-Menü, indem man nacheinander <1> drückt, losläßt, Knopf <2> drückt, losläßt und 21 mal <Select> drückt. Jetzt wählt man "Sound F4" und drückt <Run>. Der Vorspann erscheint wieder, flackert aber etwas. Man startet das Spiel mit <Run>. Auch der erste Level flackert etwas. Das Spiel bricht man nun mit <Select> und <Run> ab. Jetzt ist das Bild wieder in Ordnung. Wenn man das Spiel erneut startet, ist das Schiff nicht mehr verwundbar. Es kann sein, daß die Prozedur nicht immer klappt. Schaltet dann die PC-Engine noch mal aus, und beginnt das Ganze von vorne. Der Tip stammt von Lothar Giesen aus Aachen. *hf*

Kid Icarus (Nintendo)

Das Spiel ist zwar so ziemlich eines der ersten, die für das Nintendo erschienen, und auch dementsprechend alt. Roman Divoky aus Wien hat aber so einen tollen Spiele-Code, daß wir ihn unbedingt abdrucken müssen. Gebt wahlweise folgendes ein:

```
DANGER !!!!!!
TERROR HORROR

8uuuuu uuuuuu
uuuuuu uuuuuu
```

Ihr könnt dann jeweils eine geheime Schluß-Szene bewundern. *hf*

Pac-Land (PC-Engine)

Kleine Nettigkeiten verschönern das Leben. Unter diesem Motto steht das Menü bei Pac-Land, in dem man die Anzahl der Leben erhöhen und die Musik auswählen kann. Einfach im Titelbild <1>, <2> und <Run> drücken. Ein großer gelber Pac-Man mit japanischen Schriftzeichen erscheint auf dem Bildschirm. Noch mal <1>, <2> und <Select> drücken und man ist im 1. Menü. Hier stellt man die Leben ein. Das Soundmenü erreicht man, wenn man diese Prozedur ein drittes Mal wiederholt. Der Tip stammt von Alexander Hoffmann aus Schwalbach. *hf*

Für alle Piloten und solche, die es werden wollen, haben wir den ultimativen "Players Guide" für "Their finest Hour: Battle of Britain". Jan-Christoph Klein aus Meerbusch fühlt sich in jeder der einzelnen Maschinen zu Hause und hat seine taktischen Finessen zu Papier gebracht. Neben speziellen Hinweisen zu jeder der 56 Missionen hat Jan-Christoph noch allgemeine Tips parat. Wir wollen Euch dieses Mammutwerk natürlich nicht vorenthalten. Aus Platzgründen müssen wir allerdings den "Players Guide" auf mehrere Ausgaben der *POWER PLAY* verteilen. Und jetzt wünschen wir Euch viel Spaß beim Fliegen. *mh/al*



ABGEHOBEN

SO FLIEGT IHR BATTLE OF BRITAIN

Allgemeine Tips

1. Ruhig mal am Anfang einige Trainingsflüge drehen, um sich mit der Maschine, deren Eigenschaften und mit den Instrumenten sowie mit den Sondertasten auf der Tastatur vertraut zu machen.

2. Wer schnell ein Erfolgserlebnis haben möchte, sollte sich auf eine Maschine konzentrieren (z.B. Me-109) und auf ihr mit seiner persönlichen Crew fliegen (am besten sehr oft).

3. Um eine Mission erstmal kennenzulernen, solltet Ihr beim ersten Flug alles (Damage, Fuel usw.) auf "unlimited" stellen; nur die Einstufung des Gegners (Ace, Top Ace etc.) solltet Ihr möglichst so lassen, wie sie ist, da Ihr sonst ziemlich überrascht sein werdet, wenn sich die Gegner später nicht mehr so leicht runterholen lassen.

4. Immer nur auf eine persönliche Crew konzentrieren (d.h. nur immer mit ihr fliegen), nicht immer die Crew wechseln. Das führt nur dazu, daß Eure Punkte, Orden und Beförderungen sich auf mehrere Crews verteilen und Ihr nicht so schnell Karriere macht.

5. Gleich am Anfang für jeden Maschinentypen eine persönliche Crew schaffen, damit man schnell Punkte bekommt.

Jäger:

Wenn Ihr englische Jäger fliegt (Spitfire, Hurricane), müßt Ihr Fabriken, Flughäfen, Schiffe und Radarstationen vor feindlichen Bomberangriffen schützen. Oft ist das gar nicht so einfach, da die Bomber nicht gerade schlecht bewaffnet sind und dazu noch von deutschen Jägern beschützt werden. Es ist sehr schwer zu schaffen, daß die Angriffsziele der Bomber ganz verschont bleiben. Oft passiert folgendes: Man hat eine Me-109 gerade schön im Fadenkreuz, sitzt schon fast genau hinter ihr oder verfolgt sie wie ein Wilder. Währenddessen gelingt es dann den Bombern, ihren Angriff abzuschließen und ihr Ziel zu treffen oder sogar ganz zu zerstören. Daher sollte man vor allem die Bomber im Auge behalten und den Angriffen der Jäger so gut wie möglich ausweichen. Was meistens gar nicht so einfach ist. Hat man eine Me-109 im Nacken und hört schon die 20-mm-Kanonen knallen, ist es natürlich schwer, dem Bomber zu folgen, der dann in der Regel noch außer Schußweite vor einem fliegt. In den meisten Fällen muß man bald den Angriff auf den Bomber aufgeben, da die eigene Maschine bald wie ein fliegender Schweizer Käse aussieht.

Will man trotzdem den Angriff hartnäckig auf die/den Bomber fortsetzen, was auch meistens das Beste ist, muß man geschickte Taktiken anwenden, um den Jägern auszuweichen.

a) Man wackelt wie wild mit den Flügeln hin und her und

weicht so den Schüssen seines Verfolgers aus. Auch Steigen und schnelles Sinken, verbunden mit dieser Taktik, hat sich bewährt.

b) Man läßt den Gegner an sich vorbeifliegen, indem man einen Salto nach unten macht (das gleiche kann man natürlich auch nach oben machen, was sich vor allem in niedrigeren Höhen empfiehlt).

Wenn der Gegner schon näher hinter einem ist, kann man auch die Räder und Flaps ausfahren, was aber nicht so effektiv und sicher ist. Auch das Abschalten des Motors oder die Umdrehungen zu senken, hat sich bei mir nicht als sehr gut erwiesen, da man so oft einen Stall provoziert.

c) Eine der besten Taktiken (man muß aber am besten über 3000 Fuß fliegen), wenn ein Gegner genau hinter einem sitzt, ist, die Maschine steil hochzuziehen, bis man die Sonne (bei normalem Stand) etwas über seinem Fadenkreuz hat. Nun schaut man in den Rückspiegel und sieht, wie die gegnerische Maschine unter einem herfliegt. Wenn die Maschine aus dem Spiegel verschwunden ist, taucht man wieder schnell nach unten — und siehe da: Das gegnerische Flugzeug sitzt einem im Fadenkreuz. Oft nimmt einem ein "Stall" aber die Arbeit ab, nach unten ziehen zu müssen. Am bequemsten für einen englischen Jägerpiloten ist es natürlich, erst den gesamten Begleitschutz auszuschalten und sich dann auf die Bomber zu stürzen, die mit ihren Schützen nicht mehr allzuviel Schaden anrichten können. Bomber sind übrigens recht schwer abzuschießen, da sie meist (außer Ju-86B "Stuka") sehr gut gepanzert sind und ihre Schützen Euch manchmal recht große Probleme bereiten können. Selbst in einer optimalen Position braucht Ihr ca. 20 Schuß (bei Jägern nur ca. 7 Schuß), um sie abzuschießen. Als gesonderter Fall muß die Ju-86 Stuka behandelt werden, da man bei ihr einige besondere Abschußtaktiken anwenden muß. Da sie sehr langsam ist und auch sehr schlecht gepanzert ist, ist sie, noch auf dem Weg zu ihrem Ziel, sehr einfach abzuschießen. Ihr braucht nur ca. 3s voll draufzuballern, und sie entschwebt in den ewigen Stukahimmel. Auch ihr Reargunner kann Euch kaum etwas anhaben. Gefährlich wird sie nur, wenn sie sich schon in ihrem Dive-Angriff befindet. Dann ist sie nämlich unheimlich schnell, und ihre Bomben treffen fast immer. Wenn Ihr nicht sehr nah an ihr dran seid, habt Ihr fast keine Zeit und auch keine Möglichkeit, ihren Angriff zu stoppen und ihr Ziel zu schützen.

Als deutscher Jägerpilot habt Ihr es um vieles einfacher, da Ihr erstens zwei super Maschinen zur Verfügung habt (ich persönlich halte die Me-109 für die Maschine mit den besten Eigenschaften in dem Spiel) und da zweitens Eure Aufträge meistens nicht sehr schwer sind. Als Me-109/110 habt Ihr nämlich fast immer die Aufgabe, Eure Bomber vor gegnerischen Fliegerangriffen zu schützen, so daß sie ungehindert ihren Bombenangriff ausführen können. Da die Bomber recht gut gepanzert und bewaffnet sind und Ihr auch sehr gut bewaffnet seid, ist es meistens kein Problem, Eure Bomber zu schützen.

Bomber:

Bomber könnt Ihr nur fliegen, wenn Ihr für die deutsche Seite fliegt. Unterscheiden wir zwischen folgenden Bombertypen:

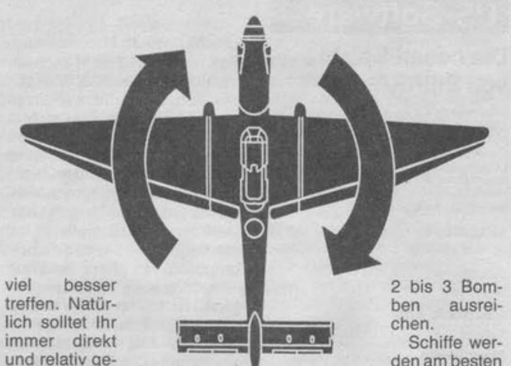
1. Jagdbomber: Me-109/110
2. Sturzkampfbomber: Ju 87 Stuka
3. Schwere Bomber: He-111/ Dornier Do-17/Junker Ju-88A-1

Eure Aufgabe als Bomberpilot ist es, Bodenziele zu bombardieren, als da wären: Fabriken, Flugplätze, Radarstationen und Schiffe. Recht schwer wird die Sache, wenn viele Gegner in der Luft sind oder wenn Euer Begleitschutz fehlt oder jämmerlich versagt. Man muß den Bombenauftrag ausführen (d.h. treffen) und dazu noch seine Maschine vor gegnerischen Flugzeugen verteidigen. Eine schwere Aufgabe.

Man sollte sich zuerst nur auf sein Ziel konzentrieren und seine Bomben abwerfen.

Das Treffen mit den Bomben sollte kein allzu großes Problem sein.

Man sollte die Bomben nach Gefühl aus einer Höhe von 1000 bis 100 Fuß abwerfen. Es empfiehlt sich nicht, noch tiefer zu gehen. Die Bombenexplosion kann die eigene Maschine zerstören, und man kann nicht mehr mit dem Fallschirm aussteigen. Der Bombenabwurf aus großen Höhen ist nicht besonders einfach. Die Zielautomatik ist hier eine sehr große Hilfe. Am besten geht's aus dieser Höhe, wenn das Ziel gerade am Rand des Zwischenringes zwischen dem schwarzen Ring und dem ersten gelben liegt. Werft die Bomben lieber etwas zu spät, da das Ziel meistens etwas weiter weg liegt als erwartet. Wem Bombenabwerfen insgesamt zu schwer ist, kann seinen Bomber kurzfristig in einen Divebomber verwandeln, indem er sich aus einer Höhe von ca. 10000 Fuß senkrecht auf sein Ziel stürzt. So könnt Ihr



viel besser treffen. Natürlich solltet Ihr immer direkt und relativ gerade auf das Ziel zufliegen.

Bei Fabriken und Flughäfen sollte man sich seine Angriffsposition auf das Ziel so aussuchen, daß die Bomben, selbst wenn sie das anvisierte Ziel überfliegen, noch z.B. eine Halle treffen, die hinter dem eigentlichen Ziel liegt. Wenn man schon etwas eingeübt im Bombardieren ist, sollte man die Bomben nicht alle auf einmal und damit auf nur ein Ziel werfen. Für ein Einzelziel (eine Halle/ein Gebäude) sollten ca. 2 bis 3 Bomben ausreichen.

Schiffe werden am besten aus einer Höhe von 100 Fuß oder weniger getroffen, wobei das Schiff senkrecht zu einem stehen sollte.

Außerdem solltet Ihr, wenn Ihr sehr flach fliegt, nach dem Abwurf schnell nach oben ziehen, damit man von der Explosion nicht erwischt wird. Außerdem darauf achten, daß die Maschine beim Abwurf ganz gerade ist, denn selbst die geringste Abweichung kann dazu führen, daß der größte Teil der Bomben danebengeht. Wenn man eine Stuka oder eine Do-17 fliegt, sollte man auf jeden Fall bei Schiffen alle Bomben auf einmal abwerfen, man geht sonst das Risiko ein, das Schiff nur zu beschädigen. Als Pilot einer Ju-88 oder einer He-111 (notfalls auch bei einer Do-17) kann man mit den vorhandenen Bomben auch zwei Schiffe versenken.

Schützenpositionen:

Bei der Bombenabwurfsaktion solltet Ihr Euch durch nichts stören lassen. Schaltet einfach alle Schützenpositionen auf Automatik und konzentriert Euch auf den Bombenabwurf. Aus Schützenpositionen kann man nach einiger Übung gute und schnelle Abschüsse erzielen. Die wichtigste Position ist die nach hinten, weil von dort die meisten und längsten Angriffe kommen. Hierauf sollte man sein Augenmerk richten. Gleichzeitig aber nicht von vielen Gegnern in der Luft verrückt machen lassen, sondern sich auf eine bestimmte Position konzentrieren.

Zum Beispiel: Man schießt per Hand nach hinten und hat die anderen Positionen auf Au-

tomatik gestellt. Aber Achtung, die Automatik ist nicht sehr genau und verbraucht schnell die Munition. Wenn nicht allzuviel los ist, könnt Ihr auch einer Maschine, die Ihr erst von hinten beschossen habt, die dann aber nach oben weggetaucht ist, in die entsprechende Schützenposition folgen und weiter auf sie schießen. Auf das Fadenkreuz in den Schützenpositionen könnt Ihr Euch nicht verlassen, da es sehr ungenau ist. Lieber selber schauen, wo die Schüsse hingehen und das MG entsprechend ausrichten. Die Beschreibung der Gunlichter (Handbuch S. 104) solltet Ihr Euch gut ansehen, da sie sehr wichtig ist.

Das Abwerfen der Bomben bei der Ju-87 Stuka ist sehr einfach, da Ihr mit ihr die Bomben sehr genau abwerfen könnt. Sie treffen immer, wenn Ihr es richtig macht. Ihr solltet nicht unter 8000 Fuß fliegen. Probiert schon gleich am Anfang genau auf das Ziel zuzufliegen. Nun schaltet Ihr die Flugautomatik sowie die Automatik für den Reargunner ein und genießt den schönen Flug (meistens greifen Euch noch keine gegnerischen Flugzeuge an). Wer es schneller haben will, schaltet auf "T", um die Zeit schneller laufen zu lassen. Überprüft immer wieder mal die Lage Eures Ziels mit dem übrigens sehr praktischen Rundumblick. Bei Abweichungen von über ±1 (nicht in der Höhe) solltet Ihr Euren Kurs korrigieren.



Wenn die Anzeige bei -85 (jetzt Höhe) angekommen ist, schaltet Ihr den Autopiloten aus, haut die Divebrakes raus und beginnt mit Eurem Dive, wobei Ihr genau auf das Ziel zuhaltet. Achtet darauf, daß Ihr senkrecht auf das Ziel zufliegt und nicht noch etwas davor seid. Bei ca. 1500 Fuß klinkt Ihr alle Bomben aus (achtet darauf, daß euer Flugzeug waagerecht fliegt. Nun zieht hoch und versucht Euch nach Hause durchzuschlagen.

Allgemeine Tips für Fortgeschrittene:

1) Immer mit Höchstgeschwindigkeit fliegen (Motordrehzahl mit ± Taste auf 100 trimmen) Ausnahme: Landen und Bombardieren (75 oder >).

2) Gute Taktik: Wenn eine feindliche Maschine genau hinter einem fliegt: Steil nach oben ziehen, bis man die Sonne etwas über seinem Fadenkreuz hat. Im Rückspiegel sieht man, wie das gegnerische Flugzeug unter einem herfliegt. Jetzt wieder nach unten ziehen, und schon hat man die gegnerische Maschine genau im Fadenkreuz. Froher Absturz!

3) Immer sparsam mit der Munition umgehen (vor allem den "deflection shot" sollte man gut üben).

4) In einer Feuerpause oder wenn man den Gegner sucht, den Rundumblick benutzen. Richtung beachten! Wer ganz auf Sicherheit gehen will, sollte kurz mit der Kamera aufzeichnen, aber der Rundumblick ist genauer.

5) Wer nicht genau einschätzen kann, wann er den Feind trifft, sollte dies mit der Kamerafunktion ergründen. Nach einigen Flügen hat man dies aber im Gefühl.

Merkregel: Wenn die ersten Teile von der Maschine absplittern oder wenn sie qualmt, erst recht draufballern.

6) Wenn der Gegner genau vor einem fliegt, sollte man seine Maschine möglichst gerade halten, da man so am besten trifft.

Dies ist auch insgesamt die beste Abschußposition.

7) Landen ist sehr einfach: Man muß nur die Landebahn genau senkrecht vor sich liegen haben. Dann geht man auf 75 Touren (ist man schwer angeschossen, bleibt man auf voller Leistung), fährt die Räder aus und drückt die Maschine auf ca. 100 Fuß nach unten und zieht sie jetzt wieder hoch, so daß sie nicht über 1000 Fuß in der Minute sinkt. Nachdem man gelandet ist, Motor abstellen und Q drücken. Was auch klappt: Man fliegt einfach auf seinen Flughafen zu und wenn man nur noch ca. 4 Meilen ent-

fernt ist, Räder ausfahren und Q drücken. Auch gelandet!

8) Immer bis zur letzten Patrone und Minute im Flugzeug bleiben. Wenn man keine Munition mehr hat, sollte man versuchen, sich nach Hause zurückzuschlagen. Das gibt mehr Punkte.

9) Bei überarbeiteter Karte (Aircraft positions updated) sollte man sie sich anschließend unbedingt ansehen, da einem sonst oft Wichtiges entgeht.

10) Nie ein und dieselbe Mission oft hintereinander fliegen, da es immer weniger Punkte gibt. Lieber "Exit from Program" machen und noch mal neu starten.

11) Ab ca. 8 Meilen Entfernung (je nach Höhe) erkennt man Bodenziele.

12) Man kann nie hoch genug fliegen (außer beim Landen und Bombardieren).

13) Der Zeitraffer im Spiel (Taste T) ist eine praktische und witzige Angelegenheit, wenn die Gegner noch weit entfernt sind.

(Schießt einmal, während Ihr den Zeitraffer aktiviert habt.)

14) Man sollte immer für jeden Flug eine Crew einsetzen.

(Als deutscher Pilot muß man aufpassen, daß man nicht über England mit dem Fallschirm aussteigt oder Q drückt, da man sonst gefangen ist.

15) Sich immer das "Briefing" durchlesen, da ist immer wichtige Information enthalten.

16) Es gibt einen guten, aber sehr einfachen Trick, um schnell Punkte zu bekommen: der Missionbuilder. Mit ihm baut man sich eine Mission nach ungefähr folgendem Muster zusammen. Fluggruppe 1 besteht aus einer Spitfire (so holt man sich für einen englischen Piloten die Punkte). Fluggruppe 2+3 bestehen aus je sechs Me-109 und Fluggruppe 4 aus drei Me-110. Wobei die letzten drei Gruppen natürlich den Befehl haben: "Return to home airfield", wo man sie dann nur noch am Boden abschießen muß. Ergebnis: immer ca. 300 Punkte. Man sollte aber aufpassen, daß man nicht am Boden zerschellt und gefangengenommen wird. Das gleiche kann man natürlich auch für den deutschen Piloten zusammenbasteln.

17) Wenn man von einer Mission zurückkehren will, aber es sind viele Feinde hinter einem, fliegt man (empfehlenswert vor allem bei Bombern: Schützen!) ganz flach über dem Boden (Wasser). Um die Absturzgefahr zu verkleinern, sollte man aber den Autopiloten einschalten. So stürzen viele Feinde ins Wasser.

Alle Flugzeuge im Vergleich:

Spitfire:
+ sehr schnell
+ sehr wendig und kann schnell steigen
– wenig Munition

Hurricane:
+ mehr Munition als Spitfire
+ recht haltbar
– relativ langsam

Me-109:
+ gut bewaffnet
+ sehr wendig
+ kann sehr schnell steigen
– unzureichend gepanzert

Me-110:
+ super bewaffnet
+ sehr gute Panzerung
– da nicht allzu schnell, kann sie nicht gut schnell und lang steigen

Ju-87 Stuka:
+ gute Bewaffnung
+ hohe Treffgenauigkeit beim Bomben
– unzureichend gepanzert
– kaum akzeptable Geschwindigkeit
– wenige Bombennutzlast
– kleine Reichweite

Do-17:
+ super Bewaffnung (fünf Schützen)
– relativ wenige Bomben
– gut gepanzert

He-111:
+ super Bewaffnung (fünf Schützen)
+ sehr große Bombennutzlast
+ gute Geschwindigkeit
+ steckt viele Schüsse ein
– nicht sehr wendig und kann nicht sehr schnell steigen

Ju-88:
+ sehr schnell (für Bomber)
+ sehr haltbar
+ große Reichweite
+ kann viele Bomben laden
+ sehr gute Bewaffnung (drei Schützen)
– kann nur langsam steigen

Die 56 Aufträge:

Spitfire:
1. Schwierigkeit: schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 3
He-111 : 3
Me-109 : 6

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue-Books". Diese Clue-Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

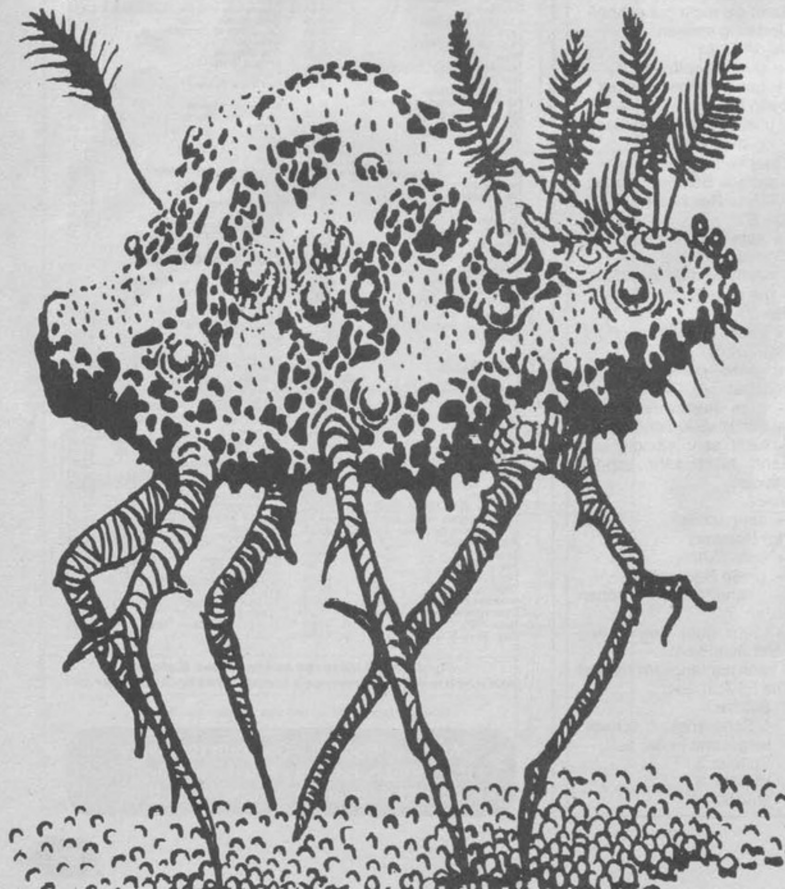
Normalerweise kosten die Clue-Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue-Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Heute fahren wir fort, das Raumschiff "ISS Furchtlos" auf seinen Reisen durch die Tiefen des Alls von Starflight 1 (egal welcher Computertyp) zu begleiten.

Mit der ISS Furchtlos fliegen wir weiter durchs All: Willkommen zum vierten Teil des Starflight 1-Clue-Books von Electronic Arts.

Starflight 1 Clue-Book

(Teil 4)



Kapitän's Log, Sternenzeit 06.10.4620 23:18.59

Wir entdeckten eine potentielle Koloniewelt bei 144,44 und sendeten eine Nachrichten-Drone zu Interstel. Wir trafen auf viele Thrynn-Schiffe und führten durchaus fruchtbare Gespräche mit ihnen. Dem Himmel sei Dank, sie antworteten auf freundliche Anrufe — noch ein wenig mehr Liebenswürdigkeit und Phenocti und Vetufixi würden rebellieren.

Die Thrynn boten uns für unsere Kristallperle einen sehr guten Preis, aber meine Crew meinte, es sei nach allem, was geschehen ist, wahnsinnig, die Perle jetzt aufzugeben. Wir fragten die Thrynn nach anderen Rassen und sie erzählten uns, daß sie uns die mögliche Position des Planeten verraten würden, auf dem die Ruinen von Harrisons alter Basis wären. Er befindet sich in dem Sternbild des Stabes, und wenn wir "Piraten" zusammenhalten würden, könnten wir dort Untersuchungen anstellen. Die Thrynn sind eine Rasse von schlitzohrigen Geschäftemachern und sie sagten, daß sie gerne mit uns ins Geschäft kommen würden. Sie würden uns alle wertvollen Artifakte, die wir in der Galaxis finden, abkaufen. Ebenso gaben sie uns die Koordinaten eines Wurmlochs bei 98,79, das uns direkt zu einem Planeten befördert, auf dem sich ein sog. "Shimmering Ball Device" befindet. Sie erklärten auch, daß ein "Ring Device" auf dem Planeten Mars des Sol-Systems versteckt sei. Wir müssen dieses System finden! Ich erinnere mich da an eine alte Logbucheintragung im alten technischen Referenzhandbuch, das verschiedene Hinweise enthält.

23:18.59

Wir werden zur Konstellation des Stabes fliegen müssen, um dort Antworten zu finden. Da ist ein vertikale Gruppe von drei Sternen auf der Sternenkarte etwas über dem Sternenhafen, die für mich wie ein Stab aussieht.

Kapitän's Log, Sternenzeit 12.10.4620 14:37.39

Wir haben alle drei Systeme von der Stab-Konstellation untersucht. Auf dem innersten Planeten des Systems bei 180,120 fanden wir Ruinen,

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf), Martin Gaksch (mg); Producer: Ulrike Peters
Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Rolf Boyke
Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Luserke

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth&Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 2 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,– frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,–, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,–, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,–.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Ursula Berndt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

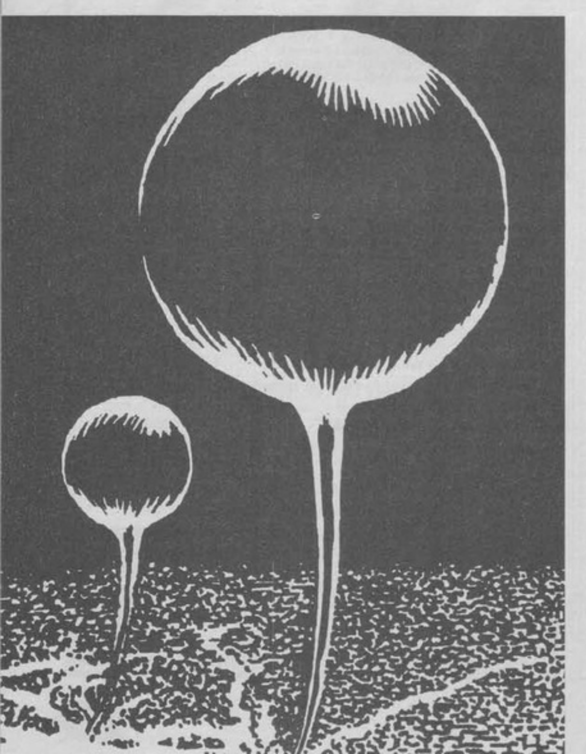
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

CLUE BOOK

tonnenweise Endurium und den Teil einer alten Nachricht, die die Koordinaten von einigen Ruinen auf der Heimatwelt der Elowan, enthält. Das Institut glaubt, daß der Grund für die Sterneneruptionen sich irgendwo "coreward" befindet. Auf dem zweiten Planeten des nächstoberen Systems (180,124) fanden wir verschiedene Hinweise, die uns direkt zu zwei ziemlich heruntergekommenen Stützpunkten führten, die anscheinend von dem großen Piraten Harrison benutzt wurden. In der einen (59Nx22E) entdeckten wir ein merkwürdiges (rod-shaped) Artifakt und in der anderen Basis (54Nx13E) fanden wir Hinweise über Harrisons Verbleib. Wieder zurück im Weltraum stießen wir auf ein Raumschiff, das merkwürdig gebaut, aber doch irgendwie vertraut schien. Es verschwand im Hyperraum, bevor wir die Chance hatten, es anzufunken. Als wir das nächst gelegene System erkunden wollten, erhitzte sich unsere Schiffshülle und wir schafften es gerade noch, mit dem Leben davonzukommen. Das muß das System sein, vor dem uns die Notizen im Sternenhafen gewarnt haben. Verschiedene Schiffe sind hier schon verschwunden. Wir werden einen weiten Bogen um dieses System machen, bevor wir nicht mehr darüber wissen. Phenocti fand zwei Wurmlöcher in der Nähe des Stab-Sternbildes. Wir werden das nehmen (176,123), was auch im alten technischen Referenzhandbuch gekennzeichnet ist. Wir sollten es nur acht Sektoren entfernt vom Sol-System verlassen.

Kapitän's Log, Sternenzeit 17.10.4620 23:55.12

Das Glück begleitete uns. Wir fanden das Sternbild Pythagoras und mittendrin das Sol-System — die Erde ist also mehr als nur eine Legende. Sie ist der dritte Planet des Systems bei 215,86 und eignet sich ganz exzellent zur Besiedelung. In Ruinen (12Nx104W) fanden wir ein weiteres eigenartiges Artifakt (cube-shaped) und einige Informationen, die uns die Koordinaten des Hauptquartiers auf Mardan Zwei verrieten, das sich in dem benachbarten System befinden soll. Auf dem vierten Planeten des Sol-Systems, Mars, fanden wir das "Ring Device" an genau der Stelle (90Nx0W/E), die uns die Thrynn erzählt hatten. Ein Glück, daß wir die exakten



ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
688 Attack Submarine	–	–	A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
Ace 2	-	-	A
Adventure of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality – City	-	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Balance Of Power 1990 ed.	-	-	A
Bard's Tale 1	L	P	-
Bard's Tale 2	L	P	-
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle of Antietam	-	-	A
Battle Hawks 1942	-	-	A
Battle Tech	L	P	A
Battles of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Chaos strikes back	-	-	A
Chrono Quest	L	-	-
Codename Iceman	–	–	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest of Camelot	–	–	A
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Deathlord	-	P	A
Defender of the Crown	-	-	A
Deja Vu Amiga/ST	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos - 2 - Dos	-	-	A
Dragon's Lair Amiga	L	-	-
Dragons Breath	L	–	–
Dragon Wars	-	-	A
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	-	A
Emperor of the Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Future Wars	L	P	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure	L	P	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 49,90 DM	-	-	A
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	L	P	A
Hillsfar	-	-	A
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3	L	P	-
It Came from The Desert	L	P	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef the Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
Knights of Legend	-	-	A
Kult	L	P	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	-	-	A
Legacy of the Ancients	L	P	–
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	L	P	-
Lurking Horror	L	-	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	L	P	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North American Civil War 2	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn	L	-	-
Phantasie 3	-	-	-
Phantasy Star	-	-	A
Pirates	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports of Call	L	P	-
President is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Reach for the Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Rings of Medusa	L	-	-
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Sentinel Firebird	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	P	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow of the Beast	L	P	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Space Ace	L	-	-
Space Rogue	-	-	A
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starflight 1	L	–	–
Starflight 2	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword of Aragon	L	P	A
Tangled Tales	–	–	A
Tetris	-	-	A
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War of the Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wizard's Crown	-	-	A
Zack Mc. Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

Platz	Titel	System	Preis
1	INDIANA JONES (LUCASFILM)	AM / ST / PC 67,90 / inkl. L+P 84,90	
2	MANIAC MANSON	C64 44,90 / AM 69,90 / ST 69,90 / PC 69,90	
3	DRAGON WARS	C64 49,90 / PC 99,90	
4.	Space Rogue	C 64 69,90/AM/PC	99,90
5.	Rings of Medusa	AM/ST	74,90
6.	Knights of Legend	C64 69,90 PC	99,90
7.	Sim City	C64 44,90/AM/PC	89,90
8.	Champions of Krynn	C64/PC	74,90
9.	Sim City Terrain Editor	AM/PC	44,90
10.	Dragons Breath	AM	84,90

Frank Heidak

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

PD-Classics (Amiga) - Spiele und Anwendersoftware

Titel	Preis	Titel	Preis
Ahoi	10,-	M.S. Text	10,-
Analytic Calc	10,-	Pamehta	10,-
Anti Virus Spezial	10,-	Peters Quest	10,-
Atlantis	10,-	Populous Szenerie 2	10,-
Billard	10,-	Profi Utility Disk	10,-
Broker	10,-	Quizmaster	10,-
Bundesligaverwaltung	10,-	R.O.M.	10,-
Chess 2.0/Move	10,-	Schreibmaschinenkurs	10,-
ClickDos 2	10,-	Senso Pro	10,-
DGDB	10,-	Steinschlag	10,-
Diskey	10,-	Stonage	10,-
Grafik Disk	10,-	Super Pac	10,-
Filemaster	10,-	Tennis (1 MB)	10,-
Firepower Editor	10,-	The Death	10,-
Jazzbench	10,-	Tiles, Towers	10,-
Jump and Run	10,-	Werner-Flaschenbier	10,-
Label V2.0	10,-	Kaisers 2/Risk	25,-
Mad actory/Q-Ball	10,-	Star Trek (1 MB, 3 Disk)	20,-
Marble Slide	10,-	Star Trek 2 (2 Disk)	15,-
		Wizard of Sound (2 Disk)	15,-

Demos je 5,-/ alle 25 für nur 99,90

Battle Chess, Budokan, Castlemaster, Day of Pharao, Drivin Force, Dyter 07, Fiendish Freddy, Golden Goblins, Hound of Shadow, Infestation, Jeanne Darc/Bozuma, Jet, Lancaster, Legend of Faerghail, Oil Imperium, Pipe Mania, Populous, Powerdrome, Rallye Cross, Shadow of the Beast, Space Ace, Stryx, Tennis Cup, Walker, X.Out.

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

ZUBEHÖR

Artikel	System	Preis
512 KB Speicher (abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips)	Amiga 500	229,–
Game Blaster Soundkarte (12stimmig, incl. Silpheed)	PC	378,–
Ad Lib Soundkarte (11stimmig)	PC	548,–
Sound Blaster Soundkarte (24stimmig, 100% Ad Lib und Game Blaster-kompat.)	PC	598,–
3,5 Zoll Disketten-Laufwerk	Amiga	269,–
5,25 Zoll Disketten-Laufwerk	Amiga	339,–
Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll	10 St.	15,90
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll	10 St.	5,90

(erfragen Sie unsere Rabatte bei größerer Abnahmemenge!)

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Titel	System		Preis
Codename Iceman	PC		134,90
Colonels Bequest	PC		134,90
Conquest of Camelot	PC		134,90
Goldrush	AM,	ST, PC	99,90
Hero's Quest	PC		129,90
King's Quest 1, 2 oder 3	AM,	ST, PC	39,90
King's Quest triplepack (1, 2, 3)	AM,	ST, PC	99,90
King's Quest IV	ST,	PC	109,90
King's Quest 1, 2, 3 u. 4 zus.	ST,	PC	199,90
Leisure Suit Larry 1	AM,	ST, PC	79,90
Leisure Suit Larry 2	ST,	PC, AM	99,90
Leisure Suit Larry Doppelpack (1 u. 2)	ST,	PC	154,90
Leisure Suit Larry 3	PC		139,90
Leisure Suit Larry Triplepack	PC		279,90
Manhunter New York	AM,	ST, PC	99,90
Manhunter San Francisco	ST,	PC	109,90
Police Quest 1	AM,	ST, PC	79,90
Police Quest 2	ST,	PC	89,90
Police Quest Doppelpack (1 u. 2)	ST, ,	PC	149,90
Space Quest 1	AM,	ST, PC	99,90
Space Quest 2	AM,	ST, PC	99,90
Space Quest 3	AM,	ST, PC	99,90
Space Quest Triplepack (1, 2, u. 3)	AM,	ST, PC	259,90

SPAR-PAKETE

Paket	Preis
Soundblaster inkl. Larry 3	PC 689,-
Soundblaster inkl. Colonels Bequest	PC 689,-
Soundblaster inkl. Codename Iceman	PC 689,-
Soundblaster inkl. Conq. Of Camelot	PC 689,-
Soundblaster inkl. Midi Interface	PC 739,-
512 KB Erweiterung inkl. Dungeon Master	AM 269,90
512 KB Erweit. inkl. It Came From Desert	AM 279,90
512 KB Erweiterung inkl. F-16 Falcon	AM 284,90
512 KB Erweiterung inkl. Ritter	AM 254,90
512 KB Erweiterung inkl. DeLuxe Video	AM 304,90
512 KB Erweiterung inkl. DeLuxe Paint 3	AM 428,90



DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

Titel	System	Preis
DeLuxe Paint 2 enhanced (engl.)	PC	279,00
DeLuxe Paint 2 enhanced	PC	399,00
DeLuxe Paint 3	AM	249,00
Deluxe Video	AM	99,00
Devpac Ass. V.2.0	AM, ST	139,00
Digi Paint 3	AM	179,00
Digi View Gold 4.0	AM	329,00
Englisch	AM	44,90
Erdkunde 1 oder 2	AM	44,90
Instant Musik	AM	39,90
Mathematik 1 oder 2	AM	44,90
Lotto	AM	49,90
Physik	AM	44,90
Sidmon	AM	84,90
TFMX Chris Hülsbecks Workstation	AM	129,90
Turbo Print II	AM	88,00
X-Copy 2 inkl. Longtrackmodul	AM	69,90

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN: .... 15,— DM
LAGEPLÄNE: .... 15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .... 25,— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfe	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab:	45,—	99,— DM

Hiermit bestelle ich

- ❑ Komplettlösung
- ❑ Plan/Pläne
- ❑ deutsche Anleitung
- ❑ Software-Test
- ❑ Programmbestellung
- ❑ Zubehör/Hardware
- ❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

Computer-Programmservice Frank Heidak
FRANZSTRASSE 7 • 5000 KÖLN 41



COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE Frank Heidak

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/402493

Franzstraße 7 • 5000 Köln 41
Tel. 0221/407447, 406888, 401780 Telefax 0221/401989

Koordinaten hatten. Denn vom All sah der Mars wie ein komplett vom Wasser bedeckter Planet aus — ohne irgendwelche Landmassen. Die winzige Insel, auf der sich das Ring-Device befindet, ist unmöglich zu entdecken.

Der zweite Planet dieses Systems ist ebenfalls eine gute Kolonialwelt.

Kapitän's Log, Sternenzeit 19.10.4620 22:45.49

Wir näherten uns Mardan Zwei, dem zweiten Planeten des Systems 217,88 und leiteten eine interessante, aber völlig unprofitable Forschungsreise ein. Aber auf Mardan Vier, dem vierten Planeten desselben Systems, fanden wir unglaubliche Mengen von Plutonium, und ich bin mir sicher, daß wir eine dicke Prämie kassieren, wenn wir diesen Planeten zur Besiedelung freigeben.

Kapitän's Log, Sternenzeit 24.10.4620 15:30.06

Bei näheren Untersuchungen der umliegenden Sterne fanden wir ein weiteres schwarzes Ei (35Sx99E) auf dem zweiten Planeten des Systems 234,20, in dem Sternbild, das als "Die Axt" bekannt ist. Ich packte es zu unserer Piratenbeute, dann nahmen wir ein Wurmloch bei 179,52, das uns zurück in das Gebiet der Thrynn brachte. Das war ein sehr glücklicher Umstand, denn die Thrynn bieten für Plutonium den doppelten Preis wie der Sternenhafen. Und unsere Frachträume sind voll davon! Auf der alten Heimatwelt der Elowan (der zweite Planet des Systems 129,33) fanden wir Ruinen eines Außenpostens des Institutes. (60Sx45E) Nachdem wir die Überreste dieses einst prächtigen Ortes durchstöbert hatten, fanden wir Unterlagen über einen "Red Cylinder" und einen "Tesseract", inklusive Informationen über deren Fundort. Wir werden aber erstmal für einen kleinen Urlaub zum Sternenhafen zurückkehren, bevor wir diese Spuren weiterverfolgen.

Kapitän's Log, Sternenzeit 10.11.4620 19:45.51

Bethamial und Falerion sind wieder in unserer Besatzung. Jeder fühlt sich ausgeruht und morgen wird die **Furchtlos** in das Gebiet der Elowan zurückkehren, um dort weiter Informationen zu sammeln. Mittlerweile haben die Elowan auch das "Harvest Festival" beendet.

Kapitän's Log, Sternenzeit 12.11.4620 23:03.17

Die Elowan wollen nicht mit uns sprechen. Sie sagten, daß sie einen "Freund der Thrynns" auf 400 Parsecs riechen könnten und wir sollten bitte verschwinden. Wir flogen in das Gebiet der Thrynns, und nun fingen *die* an, auf uns zu feuern. Wir erwiderten das Feuer und kämpften uns ins Gebiet der Elowans zurück. Hier hieß es dann: "Gut gemacht, Freunde der Elowan." Nachdem die Elowan uns wieder freundlich gesonnen waren, gaben sie uns eine Menge Informationen über die "Alten" sowie über die allgemeine galaktische Situation (speziell über die Sonnenaktivitäten). Zusätzlich rezitierten sie noch ein elowanisches Kinderlied, das der Schlüssel zur Position zum Stern Akteron ist, dem Heimatplaneten des Instituts. Wir eilen schleunigst zum Akteron-System.

Kapitän's Log, Sternenzeit 16.11.4620 18:41.58

Nachdem wir Informationen benutzten, die wir von den Mechans bekamen, fanden wir das Institut bei den Koordinaten 75Sx66E auf dem sechsten Planeten des Akteron-Sternes (165,84). Ich glaube, daß ich nun das Geheimnis der Sonnenstörungen kenne und ich glaube zu wissen, wie dieser Prozeß aufzuhalten ist. Nur noch eine Sache müssen wir besorgen, bevor wir mit der Lösung beginnen können. Das fehlende Teil ist der sog. "Crystal Clone". Ich mache mir Gedanken über das moralische und ethische Dillemma, in dem ich nun stecke. Warum muß das Überleben einer Rasse den Untergang einer anderen bedeuten? Und, wer soll diese Entscheidung treffen? Ich fürchte, daß diese Fragen rein akademischer Natur sind, denn der "Crystal Clone" befindet sich behütet im Gebiet der Uhleks. Wir werden erstmal zum Raumhafen zurückkehren, um uns für die nächste Reise vorzubereiten.

Wie geht's weiter? Geht die Galaxis unter? Diese Fragen werden in der nächsten *POWER PLAY* beantwortet. Dann gibt's den letzten Teil der Abenteuer der **ISS Furchtlos**. *mh*

Comic News

Frühlingszeit ist Krimizeit. Das dachte sich diesem Monat wohl auch der **Carlsen Verlag** und präsentierte zwei ganz hervorragende Alben, an denen Alfred Hitchcock wohl seine Freude gehabt hätte. Ganz besonders der 122 Seiten dikke Comic-Roman **Somerset Holmes** des amerikanischen Künstlers **Bruce Jones** hätte dem Meister des Suspense sicher gut gefallen. Eine junge Frau verliert nach einem Autounfall ihr Gedächtnis und wird nach ihrem Erwachen plötzlich von Polizei, CIA und zahllosen anderen zwielichtigen Gestalten verfolgt. Alle wollen von ihr einen Schlüssel, dessen Geheimnis sie selbst nicht kennt. Den Verfolgern ist jedes Mittel recht, aber die Dame weiß sich zu wehren und schlägt zurück.

Mit Somerset Holmes liegt endlich wieder ein Thriller vor, in den man für viele Stunden versinken kann und dessen Spannung an keiner einzigen Stelle nachläßt — wie ein guter Hitchcockfilm eben.

Mit **Tod eines Mädchens** erschien der erste Band der neuen Serie **Lou Cale**. Im New York der 40'er Jahre jagt der Pressefotograf Lou Cale die Mörder einer jungen Frau. Die Polizei glaubt zwar an Selbstmord, aber der Detektiv aus Leidenschaft kann sich mit der Version des "kleinen Mädchens, das in der Großstadt nicht zurechtkam" nicht anfreunden. Je tiefer er nachbohrt, um so gefährlicher werden seine Nachforschungen, bis er das schreckliche Geheimnis entdeckt. Damit wird er zur Zielscheibe der Mörder. Da helfen auch die guten Kontakte zur Polizei nichts, denn die Verbrecher sitzen in der Hierarchie ganz weit oben.

Das Auffallendste an diesem Krimi ist die glaubhafte Schilderung des Milieus. Niemand ist ganz böse — aber niemand auch wirklich unschuldig. Alle Personen bleiben Menschen, und die machen bekanntlich Fehler.

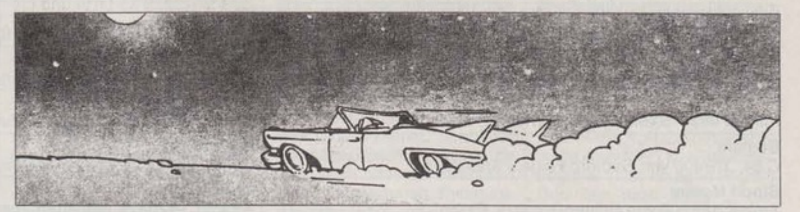
Einen ganz anderen Anspruch hat der Roman **Memed, mein Falke**, dessen Autor **Yasar Kemal** sogar für den Nobelpreis vorgeschlagen wurde und der jetzt in einer Comic-Version im **Rainer Feest-Verlag** erschienen ist. Memed, ein Bauernsohn, lebt in einem winzigen Dorf in der Türkei. Absoluter Herrscher dieser Gemeinde ist Abdi Aga, der das überlieferte Recht als Patriarch erbarmungslos vollstreckt. Gegen diese Unterdrückung versucht Memed zu kämpfen, doch alte Gesetze lassen sich nicht so schnell ändern.

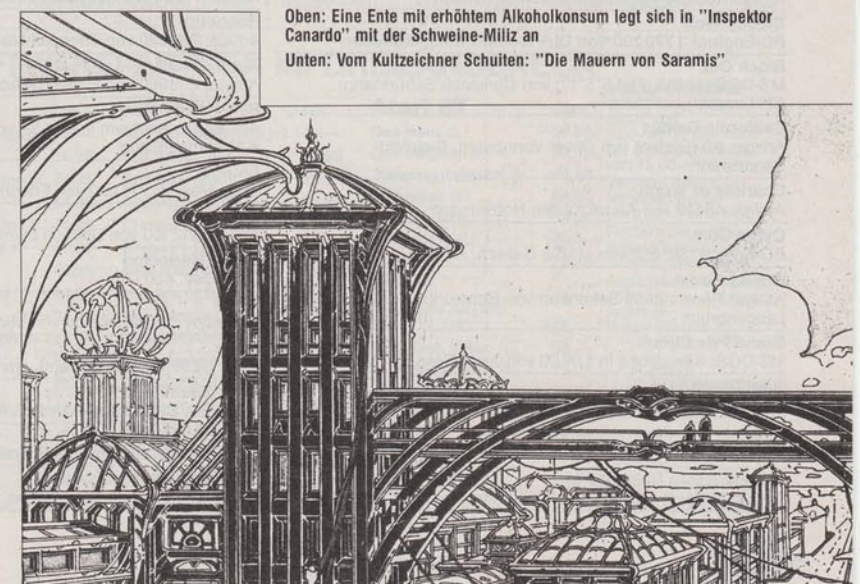
Die Geschichte ist ein Appell an die Menschlichkeit und an den gesunden Menschenverstand, unnütze Traditionen über Bord zu werfen und sinnvolle zu pflegen. — Eine Empfehlung für alle, die von Weltraumschlachten und Superhelden dann und wann eine Pause brauchen.

Was es sonst noch gibt: Im **Rainer Feest-Verlag** erscheint eine weitere Geschichte des angehenden Kultzeichners **Schuiten, "Die Mauern von Saramis"**. Wunderschöne Bilder, ein Fest für die Augen, aber leider eine Geschichte, die dem grafischen Niveau überhaupt nicht entspricht.

Für Fans erotischer Comics empfehlenswert ist die Geschichte von **Little Ego** im **Carlsen Verlag**. Pikante Traumreisen einer jungen Frau, witzig und freizügig.

Und schließlich ebenfalls bei **Carlsen** das neueste Abenteuer von **Inspektor Canardo**. Eine Ente mit Bogart-Trenchcoat, erhöhtem Alkohol- und Nikotinkonsum, auf der Suche nach einem entführten Mädchen in einer Stadt, die sehr an Beirut erinnern würde, wären nicht die verfeindeten Milizen Krähen, Geier, Hunde und Schweine. Eine der witzigsten Comic-Serien und für Freunde skurrilen Humors ein absolutes Muß. *Eric Hegmann/al*





Oben: Eine Ente mit erhöhtem Alkoholkonsum legt sich in "Inspektor Canardo" mit der Schweine-Miliz an

Unten: Vom Kultzeichner Schuiten: "Die Mauern von Saramis"

HALL OF FAME

HIGHSCORES

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser.

Diese Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchstpunktzahlen auch ein (Schwarzweißfoto) von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste, und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spielerehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können.

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos an folgende Adresse:

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München *mh*



Juan José Moro Martinez grinst: Ein satter Score bei "Power Drift"



Dirk Dombrowski schaffte 1770200 Punkte bei "Bloody Wolf"

Armalyte
C 64: 135245700 von Andreas Dohrn, Heide

Batman the Movie
C 64: 332180 von Alexander Huth, Bad Kreuznach

Battlehawks
Amiga: 925 von Martin Capell, Owschlag

Battle Squadron
Amiga: 982715 von Holger Herrmann, Euskirchen

Bedlam
C 64: 179400 von Gerhard Feige, Partenstein

Blood Money
Amiga: 186500 von Holger Goronzy, Essen

Bloody Wolf
PC-Engine: 1770200 von Dirk Dombrowski, München

Block Out
MS-DOS: 46619 (Flat 5*5*12) von Christoph Schürmann, CH-Luzern

California Games
Amiga: 8.0 (Surfen) von Oliver Vormbaum, Bielefeld/Sennestadt

Chariots of Wrath
Amiga: 48510 von André Küster, Holzminden

Cyber Core
PC-Engine: 387650 von Martin Gaksch, *POWER PLAY*

Gravity Force
Amiga: Race 1 in 59 Sekunden von Ronnie Wirth, CH-Langenbruck

Grand Prix Circuit
MS-DOS: Silverstone in 1.09.00 von Jack Piekarski, Berlin

Hard Drivin'
ST: 60307 von Alexander Haupt, Gießen

IK+
ST: 155600 von Markus Meister, Grindrod Kanada

Indiana Jones (Adventure)
Amiga: 735 von Philipp von Heinemann, Seeheim-Jugenheim

Indiana Jones (Adventure)
MS-DOS: 723 von Florian Weber, Tutzing

IO
C 64: 611020 von Rafael Hernndez, Wilnsdorf-Anzhausen

Nebulus
C 64: 77765 von Rüdiger Hernndez, Wilnsdorf-Anzhausen

New Zealand Story
Amiga: 206782 von Carsten Kruth, Berlin

Power Drift
C 64: 1963270 von Niko Wehrle, Grevenbroich

Power Drift
Amiga: 1920179 von Juan José Moro Martinez, Leimen

Robocop
Amiga: 353680 von Thorsten Maier, Reutlingen

Rock'n Roll
Amiga: 208900 von Ramin Dalkovhi, A-Graz

RVF-Honda
Amiga: Hockenheim in 0.44.32 von Dieter Legenstein, A-Muthmannsdorf

Shinobi
Sega Master: 775250 von Friedhelm Auffahrt, Bad Kreuznach

Silkworm
Amiga: 912100 von Dietrich Leimsner, Königstein

Super Marioland
Gameboy: 450170

Tetris
Gameboy: 223400 beide von Michael Wojciechowski, Velbert

Tetris
C 64: 5668 von Oliver Bernt, Hamburg

Their finest Hour
MS-DOS: 3143 (Bomber) von Johannes Bickle, Reilingen

Toobin
C 64: 102384 von Mark Töpperwien, Wolfsburg

Wonderboy in Monsterland
ST: 274591 von Joachim Krause, Fürth

CREME DE LA CREME

Auch diesen Monat sind sie wieder im Heft: Die Besten der besten Spiele der letzten zwölf *POWER-PLAY*-Ausgaben. Die Wertungen dieser Ausgabe können wir aus technischen Gründen leider nicht mit berücksichtigen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die POWER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate (also diesmal zurück bis Juni '89). Populous für den Amiga konnte leider nicht mehr aufgeführt werden, da es genau ein Jahr alt ist. Außerdem haben wir diesmal ein Bonbon für alle Ballerspiel-Fans: Die besten Spiele dieses Genres haben wir herausgesucht. *hf*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (2)	Rainbow Island	91%	2. Monat	4/90
2 (3)	Indiana Jones Adventure	90%	4. Monat	1/90
3 (4)	Pirates	89%	2. Monat	4/90
4 (5)	Maniac Mansion	88%	2. Monat	4/90
5 (6)	Starflight	86%	3. Monat	3/90
6 (7)	Microprose Soccer	86%	4. Monat	9/89
7 (8)	Gunship	85%	4. Monat	8/89
8 (9)	F-16 Combat Pilot	84%	4. Monat	11/89
9 (10)	RVF	84%	4. Monat	11/89
10 (—)	Typhoon Thompson	83%	1. Monat	3/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	4. Monat	2/90
2 (2)	Populous	92%	4. Monat	7/89
3 (3)	Ultima V	90%	2. Monat	4/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	4. Monat	1/90
5 (—)	Klax	89%	1. Monat	5/90
6 (5)	Maniac Mansion	88%	4. Monat	11/89
7 (6)	Pirates	87%	4. Monat	11/89
8 (7)	Tower of Babel	86%	4. Monat	12/89
9 (8)	Microprose Soccer	85%	4. Monat	7/89
10 (9)	Kult	84%	4. Monat	8/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
6 (6)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
7 (7)	Son Son 2	PC-Engine	86%	7/89
8 (—)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
9 (8)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
10 (9)	Dragon Spirit	PC-Engine	83%	7/89
11 (10)	Castlevania	Game Boy	83%	4/90
12 (11)	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89
13 (12)	Simon's Quest	Nintendo	82%	7/89
14 (13)	Triple Battle	PC-Engine	82%	3/90
15 (14)	Neutopia	PC-Engine	81%	2/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	2. Monat	3/90
2 (—)	Ultima VI	92%	1. Monat	5/90
3 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	4. Monat	10/89
4 (3)	The Sentinel	90%	4. Monat	9/89
5 (4)	Their finest Hour	88%	4. Monat	12/89
6 (5)	Maniac Mansion	88%	2. Monat	3/90
7 (6)	Champions of Krynn	86%	3. Monat	3/90
8 (7)	Curse of the Azure Bonds	85%	4. Monat	8/89
9 (8)	Red Storm Rising	85%	4. Monat	9/89
10 (9)	Sim City	84%	3. Monat	2/90

Die besten C 64-Spiele

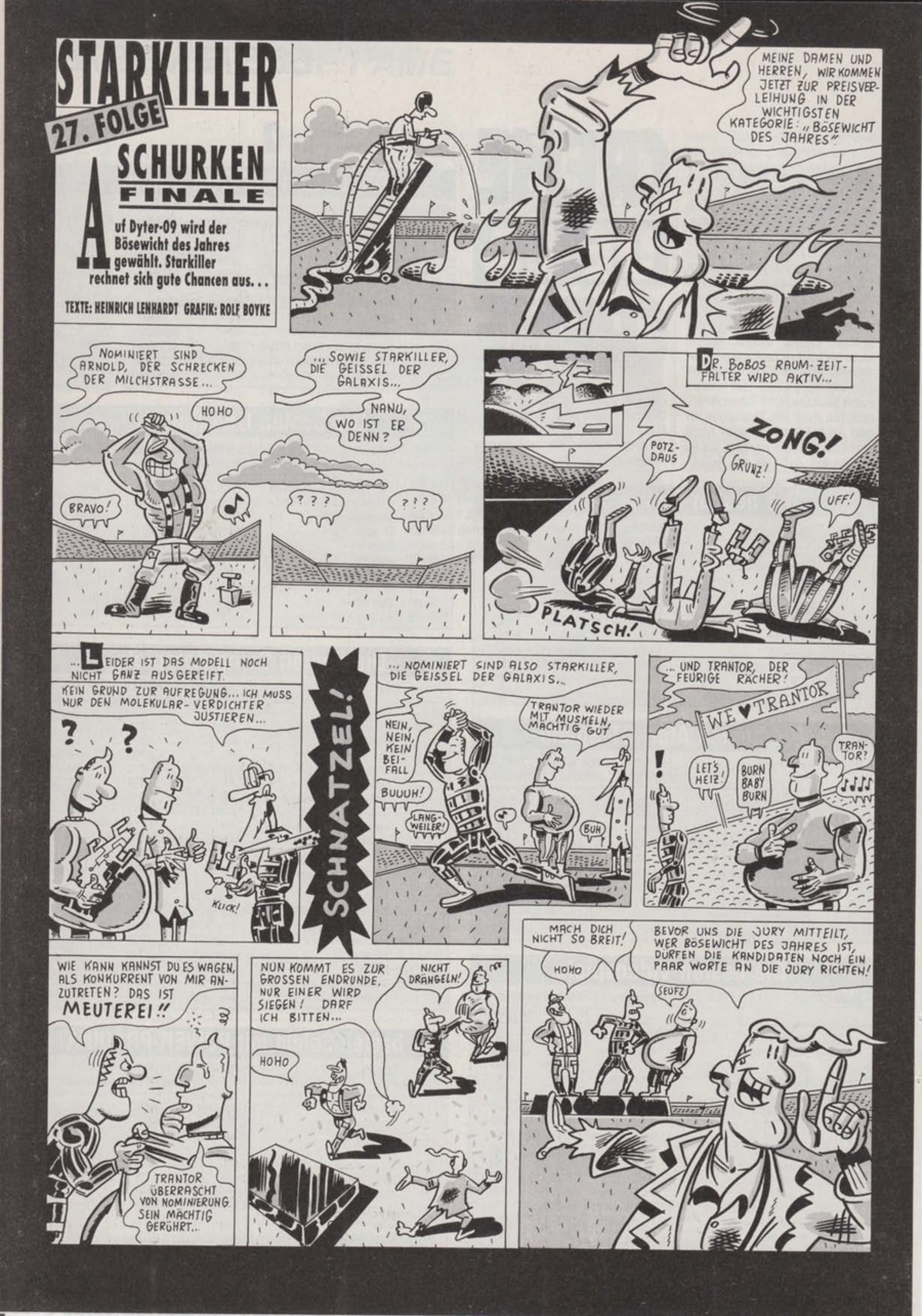
Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Heavy Metal Paradroid	85%	4. Monat	6/89
2 (2)	Curse of the Azure Bonds	83%	4. Monat	10/89
3 (3)	Sentinel Worlds 1	81%	2. Monat	3/90
4 (4)	Dragon Wars	81%	4. Monat	2/90
5 (5)	Epyx 21	80%	2. Monat	4/90
6 (6)	Hillsfar	80%	4. Monat	6/89
7 (—)	Starflight	79%	1. Monat	5/90
8 (7)	Project Firestart	78%	4. Monat	7/89
9 (8)	Speedball	78%	4. Monat	9/89
10 (9)	Circus Attractions	77%	4. Monat	6/89

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (3)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (—)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (4)	Populous	Atari ST	92%	7/89
5 (5)	Rainbow Island	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (7)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8 (8)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10 (10)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
11 (11)	Pirates	Amiga	89%	4/90
12 (—)	Klax	Atari ST	89%	5/90
13 (12)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
14 (13)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
15 (14)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
16 (15)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
17 (16)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
18 (17)	Ishido	Macintosh	87%	9/89
19 (18)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89
20 (19)	Champions of Krynn	MS-DOS	86%	3/90

Die besten Spiele mit POWER-PRÄDIKAT

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
2	Dragon Spirit	PC-Engine	83%	7/89
3	Xenon 2	MS-DOS	82%	3/90
4	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89
5	Blood Money	Amiga	82%	7/89
6	Battle Squadron	Amiga	82%	2/90
7	Xenon 2	Atari ST	81%	10/89
8	Gunhed	PC-Engine	80%	10/89
9	Silkworm	Amiga	79%	7/89
10	Wonderboy in Monsterlair	PC-Engine	77%	12/89



STARKILLER
27. FOLGE
SCHURKEN
FINALE
Auf Dyter-09 wird der Bösewicht des Jahres gewählt. Starkiller rechnet sich gute Chancen aus...
TEXTE: HEINRICH LENHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE
MEINE DAMEN UND HERREN, WIR KOMMEN JETZT ZUR PREISVERLEIHUNG IN DER WICHTIGSTEN KATEGORIE: „BÖSEWICHT DES JAHRES".
NOMINIERT SIND ARNOLD, DER SCHRECKEN DER MILCHSTRASSE...
HOHO
BRAVO!
...SOWIE STARKILLER, DIE GEISSEL DER GALAXIS...
NANU, WO IST ER DENN?
???
???
DR. BOBOS RAUM-ZEIT-FALTER WIRD AKTIV...
ZONG!
POTZ-DAUS
GRUNZ!
UFF!
PLATSCH!
...LEIDER IST DAS MODELL NOCH NICHT GANZ AUSGEREIFT.
KEIN GRUND ZUR AUFREGUNG... ICH MUSS NUR DEN MOLEKULAR-VERDICHTER JUSTIEREN...
??
KLICK!
SCHNATZEL!
...NOMINIERT SIND ALSO STARKILLER, DIE GEISSEL DER GALAXIS...
NEIN, NEIN, KEIN BEIFALL
BUUUH!
LANG-WEILER!
TRANTOR WIEDER MIT MUSKELN, MÄCHTIG GUT
BUH
...UND TRANTOR, DER FEURIGE RÄCHER!
WE ♥ TRANTOR
LET'S HEIZ!
BURN BABY BURN
TRAN-TOR?
WIE KANN KANNST DU ES WAGEN, ALS KONKURRENT VON MIR ANZUTRETEN? DAS IST MEUTEREI!!
TRANTOR ÜBERRASCHT VON NOMINIERUNG. SEIN MÄCHTIG GERÜHRT...
NUN KOMMT ES ZUR GROSSEN ENDRUNDE, NUR EINER WIRD SIEGEN! DARF ICH BITTEN...
NICHT DRÄNGELN!
HOHO
MACH DICH NICHT SO BREIT!
HOHO
SEUFZ
BEVOR UNS DIE JURY MITTEILT, WER BÖSEWICHT DES JAHRES IST, DÜRFEN DIE KANDIDATEN NOCH EIN PAAR WORTE AN DIE JURY RICHTEN!



























HOPPLA, EIN SPANNENDER SCHLUSS!
WER HAT STARKILLER IM FADENKREUZ? UND WARUM?
WIE ENTWICKELT SICH DAS VERHÄLTNIS ZWISCHEN TRANTOR UND STARKILLER NACH DEM UNERWARTETEN AUSGANG DER BÖSEWICHT-WAHL?
JEDE MENGE SPANNENDE ANTWORTEN AUF AUFREGENDE FRAGEN FINDET IHR IN POWER-PLAY #7

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

C64/128

C64 AUSTRIA C64
Original-Spiele + Anleitungen (Kass.+Disk.), billig zu verkaufen. Liste von H. Strutzmann, St. Lorenzen 95, A-8784 Trieben

Verkaufe 64'er-Hefte, Bücher und Orig.-Spiele. Liste gg. Rückporto bei: Claus Schönwald, Am Pappeldiek 20, 2970 Emden. Schreibt schnell!!!

Wir suchen einen guten Assembler-Programmierer (Intromaker) als Member... Bitte anrufen: Tel. 0731/58979... Wir suchen auch einen Musiker (C64)

★★★★ **WORLDCUP '90** (64) ★★★★
NEU!! Die ultimative Fußball-Simulation! SPIEL UM SPORT UND GELD! (**inkl. Porto 15,— DM**): Jörn Herman, Hauptstr. 16, 2171 Oberndorf

★ **VERKAUFE C64 u. FLOPPY !** ★
★ Joysticks + Modul + 2 Diskboxen ★
★ + viele Computerzeitungen + ★
★ div. Zubehör !!! Preis: VB ★
★ Tel.: 069/525387 ★

Wegen Nichtgebrauch zu verk. Diskette 5¼": Publish 64 Druckprogramm 15 DM; Deutsch 64 10 DM! DRINGEND!! Steimann, Talweg 19, 5047 Wesseling

Tauschpartner gesucht für C64. Habe sehr viele Super-Games. Suche immer gute Strategie-Spiele. Listen an: T. Holve, Flurstr. 8, 5828 Ennepetal

Suche Original-Strategie-Spiele: Vietnam, Halls of Montezuma, Conflict in Vietnam, Mechbrigade u.a. Thomas Borling, Butterweg 38, 4803 Steinhagen

Looking for a cool crew?
Yeah? Then contact us under: Postfach 030597, 7750 Konstanz 1, West-Germany

Verkaufe + tausche C64-Spiele. Habe z.B.: North Sea Inferno, F-16, Dragon Wars, P47, Rainbow Islands... Tel. 0228/666716 (Till). Tausche Anleitungen + Poster!

VERKAUFE: C64 mit Floppy, 60 Disks, 3 Bücher, Disk-Locher, 2 Resetschalter, 2 Joysticks. Preis: 390,— DM
Tel.: 06331/78608 (Sascho)

Tausche und kaufe Spiele !!!
Suche außerdem alte ASM und Powerplay! Angebote, Listen od. Disks; bitte an A. Schöffmann, Jahnstr. 45a, 8423 Abensberg

Verkaufe C64 mit Tape und Software (vieles Original z.B. SPACE-HARRIER) für **270,— DM** Hatzigeorgiu Kosta, Feldstr. 16, 5620 Velbert 11, Tel. 02052/3763

SUCHE 2400 Bit/s Modem.
Verkaufe neueste Games (evtl. Tausch). Angebote u. Liste anfordern bei: B. Leuendorff, Alt-karow 23, DDR-1123 Berlin

Suche Rocket Ranger, Test D. 2, Buffalo Bill, The Cyles. Tausche gegen Batman oder anderes. Call: 04951/2755, 100% Antwort — dringend, verlangt Harald!!

— TRL-Designs —
Suche **Demo-Tauschpartner** für C64.
Tausche alle Demos. Schreibt an: Rüdiger Tietz, Am Kampe 2, 3050 Wunstorf 1

Verkaufe TD2Calchal, Willi W. Polar Pierre, Robox, Giga Paint, Grand Monster Slam (alles Disk). Zu jedem Spiel gibt's noch eine Magic D. Tel. 09381/3165

Tausche Spiele aller Art!
Habe neueste Spiele.
Ruf doch mal an:
Tel. 04931/172155

Verkaufe div. C64-Originale. Liste anfordern (Rückporto!!) bei: S. Greinecker, Hamburgerstr. 32, 2090 Winsen

Verkaufe 128er mit Philips Monitor CM8802 + 1571 + Handbücher + Diskettenbox mit 20 Disks. Tel.: 0211/672798

C64 II + 1541 II + 1802 + Final Cartridge III + Games + Abdeckhaube + Maus + Lightpen. Viel Zubehör ca. 900,— DM
Stieglbauer, Tel. 07151/32143 ab 17.00 Uhr

Suche Tauschpartner für C64 und verkaufe Originale auf Disk (z.B. Hellowoon/Lizenz zum Töten u.v.m.).
Tel. 0711/471912 (Simon)

Verkaufe: 64'er-Magazin 1/86-6/86, 5/88 à 25 öS (4 DM); Sonderhefte 20, 21, 24, 26 à 50 öS/7 DM Markus Zeindlinger, Derfflingerstr. 6, A-4240 Freistadt

This is Slimer of Titan...
if ya wanna get some cool + nice Demos, so call me: 05351/34016 (Jörg) Be legal contact Titan!!

Verkaufe C64 II, 1541 II, Maus, orig. Printfox, Geos, 35 64'er, viele Spiele VB 650 sFr. Christian Stocker, Linden 19, CH-6222 Gunzwil

VERKAUFE Fighter-Bomber für lausige 40,— DM. Suche außerdem noch Tauschpartner (only Top-Hits). Habe: Oil Imperium, Micropro-se-Soccer... Tel.: 07621/54661

Verkaufe C64 II mit 40 Disketten für 190 DM VB. Tel.: 06196/86547

Verkaufe für C64: Conqueror 35 DM; Sidewalk, Jinks, Bad Cat, Int. Karate+ je 15 DM; alle zusammen 80 DM. S. Goßmann, Parkstr. 33, 3501 Edermünde 2. Auch Leerdisks !

Suche das Strategiespiel: Annalen der Römer. Angebote bitte an: Arne Bartkowiak, Bogenstr. 20, 4804 Versmold !Zahle gut!

C64 II+1541 II+2 Datasetten+Reset, Bücher, viele Pokes, über 500 Spiele gegen Höchstangebot zu verkaufen.
Helmut Heiland, Spitalplatz 4, 8490 Cham, Tel. 09971/20797

Verkaufe orig. Final Cartridge 3, Zak McKracken, Red Storm Rising, Pirates, Stealth Fighter (D) à 25.— DM. Stadelmaier, Staudingerstr. 55, 800 München 83

Zu verschenken:
Star LC-10C Color
(an denjenigen, der mir 500 DM schenkt)
Geschenke unter 0631/18101

Verkaufe C-16 + Data + Stick + Games für nur 100 DM ohne Adapter, Tel.: 04521/5730 (Jan)

Suche dringend Amiga 500!!!
Zahle bis zu 550,— DM! Eventuell auch mit Farbmonitor 400,— DM! Telefon 07542/7393!!

Reach for the Stars, Amiga, Weltraumstrategie-Spiel von SSG, mit guter Grafik + Digisound, Festplatten-geeignet VB 50 DM oder Tausch. Tel. 06431/25231 ab 18.30 Uhr

Suche Public-Domain-Tauschpartner!
Tel. 06201/58740 vor 18.00 Uhr! Auch hier: STARLINE — Die Mailbox mit dem gewissen Etwas! Ab 18.00 Uhr, 300-2400 Baud

Suche zuverl. Tauschpartner! Habe z.B. North o. South; Rings of Medusa; Populous; Kick off! Jan Baumann, Koloniestr. 53, 2956 Moormerland-Veenhusen

Verkaufe 27 Originalspiele in gutem Zustand; darunter Populous, Indy Jones, Elite.
Gesamtpreis: DM 500,—
Tel.: 089/5804033 Mo+Fr ab 17 Uhr

Originale mit Anl.: DUNGEON MASTER (dt.) 39,— DM / HARD DRIVIN 29,— DM !!! C64: CAPTAIN BLOOD 29,— DM !!! 100% ERROR-FREE! Tel.: 02303/14009

Verkaufe original Skyfox 2 für 40 DM.
Tel. 07033/31801

★CH★★ Mr. President of Arrow ★★
Suche Tauschpartner in der ganzen Welt! Gesucht sind auch Sounder, Coder, Grafiker. Tel. CH-71/722506, Jürg T.

Biete neueste C64-Software; suche Amiga (2000) Software aller Art. 100% Antwort !!! Bert Leuendorff, Alt-Karow 23, DDR-1123 Berlin

Wer tauscht original Zak McKracken gegen original Dragon Lair? Kai Köhler, Calenberger Str. 11, 3204 Nordstemmen

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

AMIGA

AMIGA ★ REFLEX ★ AMIGA
For swappin' the hottest
Call us fast: 003503 D in 5804 Herdecke
Megafast guy's only! Hi's to all con.

Verkaufe Originale für Amiga: Gunship mit dt. Anl. + Tast.schabl. Kaum benützt. Heine, Albstr. 35, 7014 Kornwestheim, Tel. 07154/22288 ab 19 Uhr. 30 DM + Vers.kosten

AUFGEPASST: Verkaufe DRAGON'S LAIR II: Escape from Single's Castle für 80 DM, original verpackt mit Karte usw. Also zuschlagen! Tel.: 0421/890104

Verkaufe: Leisure Suit Larry I 40,— DM; Wall Street Wizzard 40,— DM; Hillsfar 40,— DM; TV Sports Basketball 60,— DM. Alles für AMIGA. Tel. 06204/74426

Ich suche alles über das Spiel Beast (System Amiga), z.B.: Spieltips, Pläne und den Spielverlauf. Marcel Demski, Weststraße 47, 4806 Werther

Tausche F-16 Falcon+Mission Disk 1 gegen Their finest hour (Originale!) für Amiga 500. Call fast (Tom). Tel. 089/675909 zwischen 18-19 h

Suche Anleitung zu F-16 Combat Pilot und zu Gunship, möglichst auf deutsch. Habe neue Games und verkaufe sie billig. Tel.: 0941/25400

Amiga 1000+Speichererw.+1084 für 1200 DM VB oder Atari 1040 ST+HFM+SM124+17 Originale/Chaos/Midwinter usw. für 890 DM VB Andreas Bramer, Bonn, Tel. 0228/210431

Suche Tauschpartner für PD im Raum Mannheim. Liste oder Disks an Michael Dambmann, Meißener Weg 5, 6800 Mannheim 31
Schicke Disks zurück!!!!

Tausche Amiga-Demos/Sounds/Sources u. Tools. Nur PD!!! Schreibt (mit Rückporto) an K.-P. Heidrich, Am Rosengarten 20, 6200 Wiesbaden. Antwort garantiert!

Amiga★★★ Suche Original...
Dungeon Master + Anleitung !! Tel.: 06224/3841 nach 19 Uhr! Fragt nach Adrian! Verkaufe auch Originale für 5-10 DM!

Suche Originale für Amiga. Listen mit Preisvorstellung an J. Krüger, Gierhalde 35, 7713 Hufingen. (Pirates, Sim City, Chaos, Ultima, Rainbow Island...)

Verk. Original-Softw. für A 500 — Typhoon Thompson 50 DM; R-Type, Hard Drivin, Super-Wonderboy je 40 DM; Testdrive, Eliminator je 20 DM. Tel. 0431/735052

Verk. (orig.): Fugger 40.- DM; Paperboy 40.- DM; Impact 30.- DM; XR35 20.- DM; Blastaball 25.- DM; ARGH 40.- DM. Komplett: 160.- DM. Public-Domain-Buch (M&T) 40.- DM
Tel.: 07195/72637 (Markus)

Verkaufe Amiga-Originale: Space Ace, Corruption, Jinxter, Guild of Thieves. Preis VB, Tel. 02134/12201

Amiga 500 — suche Pirates, Ultima V, Rainbow Islands, X-Out — Originale! + Tips. Verk. C128D + viel Zubehör. Preis: VHB
Tel.: 07222/28331

Nur Schweiz
Verkaufe Lords of the rising Sun (deutsche Anleitung, original) für 50.— sFr. T. Brunner, Bristenstr. 4, CH-6440 Brunen

Hello, he we are again on Amiga! First Election is searching for new contacts and members (Coder, Graphix, Sondwriter and?) Tel. 05631/60588

Suche Tauschpartner für Amiga und C64. Schickt Disks oder Listen an: H. Eckert, Frd.-Ebert-Str. 50, 6090 Rüsselsheim

Infocom-Originale (neuwertig) zu verkaufen !!! Zork Zero: 40 DM, The Lurking Horror: 30 DM. Bitte nur am Wochenende anrufen unter: 05221/64102

Kaufe jede 3½"-Disk, die ok ist. Angebote an: J. Wippermann, Brahmsstr. 31, 4019 Monheim. Suche auch Tauschpartner für Demos, PD etc.
★ Legal Stuff ★

Suche Originale von Shoot-Em-Up-Construction-Kit und AMOS, auch andere Game-Maker-Programme erwünscht. Ruft an: Tel. 05205/70452

Verk. orig. Games: Manhunter N.Y. Paperboy, 4x4 off Road Racing, Robbeary, Freedom, Out Run, Tiger Road, Double Dragon. Suche auch Software. Tel. 06473/1430

Suche Kontakt zu anderen AMIGA-Freaks!! Schreibt an: H. Bienentreu, Vaalser Str. 150B, 5100 Aachen. 100%ige Antwort!!!

Verkaufe Amiga 500, 1084S, 2. LW + viel Software VB 1200 DM. Tel.: 0561/471442 (Marco)

Verkaufe meine PD-Pornosammlung. 3 Disks + 15 DM oder 20 DM (Cash or Cheque). Lieferung diskret! Postfach 1242, 4418 Nordwalde

Biete Indy3-Adventure für 50 DM oder tausche gegen Larry3 von Sierra! Tel. 02333/73561 (Ralf). Bitte nur zwischen 19 und 21 Uhr anrufen! Danke!

Verk.: Argh 40 DM; Fugger 40 DM; Impact 30 DM; Blastaball 20 DM; Paperboy 45 DM; XR35 20 DM. Kompl.: 170 DM — Meldet Euch: Mittwoch 17-18 Uhr, Tel. 07195/72637 (Markus)

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Games! Tel. (0911) 82544 (Hermann)

Suche Simulationen und Strategiespiele aller Art!
Stefan Leunberger
Käppelihofstr. 4
CH-4500 Solothurn

Amiga-500-Einsteiger sucht hilfreiche Clubs und User in und um Regensburg. Meine Adresse: Thomas Hirmer, Berlinerstr. 18, 8400 Regensburg

Suche Tauschpartner. Habe Originale wie z.B. Xenon B, Indy G.A., Hard Drivin, Populous, R. Dangerous, North & South, C. of Shaolin u.a. A. Kliewer, Schulweg, 2879 Nerstedt

VERKAUFE Hard Drivin, Super Schamble und Bundesliga Manager für Amiga 500; je Spiel 50 DM. Karsten Wegner, Westerstr. 5, 3160 Lehrte, Tel. 05132/56619

Verkaufe für AMIGA: Lord's of the Ris. Sun 35,— DM. Tel. 0921/44227 (Christian)

AMIGA!! AMIGA!! AMIGA!! AMIGA!!
Verkaufe für AMIGA topaktuelle Software. Hot—Hot—Hot / Call: 04925/1777
saubillig/saubillig AMIGA!!

Verkaufe Amiga-Originale z.B. Zany Golf, Minigolf mit guter Grafik 30,— DM per NN. Weitere Angebote an guten Games unter Tel. 02822/52415

Verkaufe alte und neue Games für Amiga und C64 z.B. Elite, Falcon F-16, Hawkeye usw. Preise zwischen 5 und 50 DM, nur Originale + deutsche Anleitung. Tel. 02156/8193

Achtung! 4-Player-Adapter 20,—. Verkaufe Amiga & C64-Magazine!! Besitze auch die Erstausgabe von Amiga! Bei Interesse, Tel. 06103/86138

CH-Amiga-CH — Verkaufe folgende Originale: Balance of Power 2, Premier Collection, Sim City, Zak McKracken für je 40 sFr. Tel.: 056/264916 (ab 18 Uhr)

★ Microprose Soccer ★
Gegen Gebot zu verkaufen!
Telefon: 05741/5183 (Marc)

Suche Tauschpartner für Amiga. Liste o. Diskette an Michael Pieper.
Graf-Berghe-v.-Trips-Ring 260, 5014 Kerpen 1

Private Kleinanzeigen

Wir suchen Coder auf den C64 und Amiga! Und Grafiker (nur für Amiga)! Schreibt an: IS, Nußdorfer Str. 43, 8204 Brannenburg/W.-Germany!!

Originale abzugeben: Rings of Medusa, Day of the Pharaoh, Indy 3 (Adv.), Fighter Bomber und North & South je 40 DM plus Porto. Tel. 02473/6441, 17-20 Uhr

Suche Lösung von Zak McKracken mit Tips und eine komplette Beschreibung von Deluxe Paint 3. Abs.: Federico Belotti, CH-7460 Savognin/Gr.

Suche Amiga-Originale: z.B. Starflight, Legend of Fairghail, AB&D-Role, Midwinter usw. Listen an: P. Guillanman, Medersbach 3, 8413 Regenstauf, pay ½ NP

Suche Tauschpartner a. Amiga 500; habe: Lary 3, Dyter 07, Supercars, Combat Pilot, TV Sports Basketball und vieles mehr. Tel.: 0431/527038 ab 15 Uhr

Biete Starflight und Dungeon Master für jeweils 45 DM ! Auch Tausch (Drakkhen u.a.), beide zusammen nur 80 DM ! Tel.: 02641/24192 (Jörg)

HEY, versuche nie, nie wieder meine Anzeige zu überlesen, denn Geld sparen ist in: DRAGON LAIR II 85 DM, Andr. Mission 25 DM, Untouch. 35 DM; Tel.: 0421/890104

Ich verkaufe Originale (100%): Starglider 2 40 DM; Voyager 40 DM; Amiga Scriptum 40 DM sowie diverse Zeitschriften. Ruft an: 02102/60316 (Alex)

Tausche Rollenspiele! Biete Dungeon Master, Starflight! Suche Legend of Faerghail, Drakkhen, Dragon Wars u.a. Tel.: 02641/24192 (Jörg)

Verkaufe Amiga 500, 5 Mon. alt, wegen Systemwechsel VB 650,— DM; Spiel Rings of Medusa, original verpackt 50,— DM.
Thorsten Eska, Tel. 07158/3886

Verkaufe neue 512-KB-Erweiterung für A500; abschaltbar, langzeitgetestet zum Superpreis von 165,— DM !!! Tel. 030/3347507

Amiga — Suche Software und deutsche Amiga-Anleitungen, außerdem Zweitlaufwerk. Schreibt an Eichler Georg, Neurauthgasse 9A, A-6020 Innsbruck

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft und Erfahrungen. Anfragen und Listen an: Chris Reiß, Bachstr. 15, 3593 Edertal

Verkaufe: TV-Modulator A520, original verpackt, 2x benutzt für: 40,— DM !!! Ruf an !!! Tel. (02307) 30778 — also brandneu Amiga Stuff !!!

Achtung!!! Suche Dungeon Master für Amiga für 35 DM! Nur mit Anleitung! Telefon: 06224/3841 nach 19.00 Uhr! Fragt nach Adrian!

STOP! Kaufe und tausche Amiga-Games! Please only Hottest Stuff! 100% back! Write to: Jörg Engesser, Weidenstraße 72, 2940 Wilhelmshaven

Kaufe Amiga-Originale. Suche u.a.: F-16 Combat Pilot, Grand Prix Circuit, Zak McKracken, Dungeon Master und neuere Spiele. Tel.: 05191/12923 (Maik)

Suche: 1-MB-Erweiterung für A1000. Verk.: Philips Monitor BM7542 — Tel.: 04521/6667

Verk. für Amiga orig. m. Anl.: Deluxe Video u. Roter Oktober. Tel.: 04521/6667

Zuverlässiger Amiga-Soft-Tauschpartner sucht Kontakte zu Anfänger und Profis!
Infos bei: DRAGNET
P.O. Box 112, CH-8730 Uznach

Verkaufe original Komplett-Anleitung für Indiana Jones Adv. [original GRAL-Tagebuch] für 15 DM. Tobias Heidemann, Am Sandstich 6, 2840 Diepholz, Tel. 05441/5233

Wer verkauft Schüler einen Amiga 500? Er muß 100% ok sein!! Schickt an: P. Hackenberger, Kirchstr. 19/II, 1000 Berlin 21, Tel. 030/3922549

Verk. den ASM-Hit HOSTAGES mit Verpackung u. Anleitung für 49 DM. Schreibt an L. Ehring, Rüstringer Str. 15, 2890 Nordenham

★ Austria ★
Contact Scoopex for the latest Warez!!
P.O. Box 60, A-4060 Leonding
★ Austria ★

PRC-Disk1 mit 20 Prg. für Amiga. Graphicripper, VirosX, Soundripper, Boot-Intro, DiskX Big-Boot, Viruscreator uvm. Tel.: 07323/7215

Verkaufe für Amiga: Indy (Adv.), dt.; Maniac Mansion dt.; Zak McKracken, dt.; Populous für 40 DM pro Stück. Tel. 030/4135114. PS: nur Originale!!!!!

Tausche Jagd auf Roter Oktober gegen Austerlitz, Pipemania, Pirates, Midwinter oder Rainbow Island! S. Elbert, Am Pingelstrang 45, 4512 Wallenhorst

Suche einen preisgünstigen Amiga 500 oder 2000. Sendet Angebote an: Martin Waildurger, Weingartenstraße 39, CH-8708 Männedorf, Schweiz

SUCHE »Seven Cities of Gold« für AMIGA!
BIETE 35 DM, wenn Spiel O.K. ist!
Lars Walther, Hauptstr. 42, 3052 Bad Nenndorf, Tel. 05723/76278

Suche deutsche Amiga-Anleitungen. Listen an: Georg Eichler, Neurauthgasse 9A, A-6020 Innsbruck. ★★ Nur Österreich ★★

ACHTUNG! Verkaufe A500, umgeb. in COMPTEC-Gehäuse(!), 2 x 3,5", 1 MB, NORDIC-POWER-Cartridge eingeb., Top-Zustand, wegen Nachwuchs für 1650 DM, Tel. 07457/3060

Verkaufe Amiga 2000 + Monitor 1081 + 2 3½"- + 1 5¼"-Laufwerk + Bootselector + Soundsampler + 74 Disks mit Box + 17 Hefte »Amiga« + 2 Bücher. Tel.: 05128/1441

Verkaufe European Space Sim. 35,— DM u. Soccer Manager + 25,— DM zus. 50,— DM. Tausche auch. Tel.: 089/400329 — Nur Originale!

A500, 1 MByte, 2. ext. Laufw., 3½"-Monitor 1084S, Joystick/Maus u. viele Simulations-Software DM 1400 z. Abhol. bei Schmauss, Max.-Kolbe-Allee 17, 8000 München 83

The Lords — Wir suchen Indy3 (Adv., deutsch) nur als Original. Schreibt an: P. Zimmermann, Am Alten Postweg 18, 3490 Bad Driburg!!!

Suche Gunship, Elite, RCA Rally, Micr.Soccer, F-16 Comb., RVF, R-Type, T.F.Hour, GP-Circuit, nur Orig. in deutsch o. kpl. dt. Kult, Indiana Jones, TU. Print II. Tel. 06244/5217

Verkaufe Original-Software: The Deep, Zynaps, RAC Rally, Cybernoid, Circus Games je 25,— DM; POWERDRIFT, Hard Drivin je 35,— DM. Tel.: 04841/2715 ab 19 Uhr

Fast geschenkt! Pacmania — Starray — Football Manager 2 — Chubby Christle — Insanity Fight — Vampire Sempire — je 15 DM — zusammen 70 DM. Tel. 06104/62209 — ab 17 Uhr

The Lords — Wir suchen Maniac Mansion (deutsch), nur als Original. Schreibt an: P. Zimmermann, Am Alten Postweg 18, 3490 Bad Driburg!!!

Suche Tauschpartner für Software aller Art. Auch Sources (Seka). Andreas D., Heiderosenweg 16, 2903 Bad Zwischenahn

★★★ Suche für AMIGA 500! ★★★
★ Günstiges 2. Laufwerk 3½" ★
★ <100% O.K.> Tel.: 0491/12700 ★
★★★★★★ HOLGER ★★★★★★

Wer weiß wo das Benzin für die Kettensäge bei »Maniac Mansion« ist und wozu sie gut ist? As-mus Richter, Franz Abt Str. 5, 6200 Wiesbaden

Suche Ultima III, evtl. auch Tausch gegen Ultima IV. Tel.: 05574/5221 — Österreich

Einsteiger sucht preisgünstig Originale für Amiga. Spiele u. Anwender z.B. Deluxe Paint 3. Listen mit Preis an: Mark Harbarth, Zainschmiedeweg 74, 8972 SF

Wir suchen Seka-Sources, IFF-Pics, (Mega-) Demos, Utilities und coole Contacts. Write to Blackfire, Hagener Str. 320, 5820 Gevelsberg! Only Tausch!

Suche billigen Amiga 500 mit Spielen. Tausche auch C128 mit Floppy und Datasette etc. Information unter: Tel. 0441/303457 (ab 14 Uhr)

Suche vertrauliche Amiga-Freunde zwecks Spiele und Tips. Austausch im Kreis Dortmund. Habe zum Teil die neuesten Spiele. Steven V., Tel. 0231/816235

The Lords — Wir suchen Zak McKracken (deutsch) nur als Original. Schreibt an: P. Zimmermann, Am Alten Postweg 18, 3490 Bad Driburg!!!

Suche Anleitung (dt.) für Sim City. Biete bis zu 10 DM. Ruft an bei: Daniel Gehret, Tel. 09352/1523 (Dany verlangen)

Suche Software **aller** Art für Amiga 500. Suche auch deutsche Anleitungen. Bitte schreibt an: Carsten Stutzki, Pestalozzistr. 10, 6442 Rotenburg/F.

Verkaufe folgende Originale: Deflektor, Sonix, Cal. Games, Blasteroids, Typhoon, R-Type, Bubble Bobble. Drum Studio, Kikstart 2, Tel.: 04721/28171

Verkaufe: TV Sports Football, Holidaymaker je 50,— DM; Interceptor, Questron II je 30,— DM; Akustikk. Dataphon s21-23 für 250,— DM. Tel.: 09071/4948

Hallo Ihr!
Ich möchte folgende Original-Amiga-Spiele, das Stück zwischen 40 DM und 45 DM verkaufen. Alle Spiele nicht älter wie 5 Monate. King's Quest 3, Their is human, Ghostbusters 2, Day of Pharaoh, Onslaught, Ooze, Moonwalker, Dr. Dooms Revenge! Eye of Horus. Ghouls'n' Ghosts, The Newzealand Story, Verminator, Rings of Medusa, The seven Gates of Jambala, Asterix Operation Hinkelstein, Super Wonder Boy im Monsterland, Drakkhen. Stephan Hartmann, Neuestr. 52, 7000 Stuttgart 1, Tel. tagsüber 4609956; abends 468536

Verkaufe original **Shoot'EM-UP Construction-Kit.** Eines der besten 30 Spiele, die es gibt (PP 3/90, S. 93)! Preis VS. Tel.: 0431/641357 (Henning!)

Suche dringendst für eine PC-Engine einen Amiga Farbmonitor! (In München!) Biete bis zu 300 DM. Tel.: 089/8344817 (fragt nach Etienne!)

Verkaufe SYS-Viruskiller für AMIGA für 25,- DM
Markus Schnepel
In der Feldmark 16
4970 Bad Oeynhausen 1

Verkaufe Indy III Adventure für nur 60,— DM (Neupreis: 89,— DM!!!). Es wurde fast gar nicht gespielt(!). Tel.: 02129/50246

Amiga-Originale — Tausch oder Verkauf z.B. RVF Honda 40,— DM, The Three Stooges 40,— DM und vieles mehr, Anruf ab 19.00 02822/52415

Our Group is Looking for new Demo-/Intro-Makers. If you have one, run quickly to your Telefon and call 089/7603901. Ask for Bernhard Wodok.

Verkaufe Anwenderbücher von Markt&Technik und Sybex. Preis VS. Tel.: 0431/641357 (nach Henning fragen!)

Verk. f. Amiga 500: Sommer Olymp. 25 DM; World Tour Golf 30 DM; The way of the little Dragon f. 30 DM (Originale) sowie Turbo Silver NP 380 DM f. 280 DM. Tel.-Nr. 07462/1239

Verkaufe Amiga-Originale:
Star Command 50 DM; Kingdoms of England, Journey, Empire, VMS, 7 Cities of Gold je 40 DM. Tel.: 02361/651514 — Mo-Do 15-18 Uhr

Verkaufe Original-Games mit Anleitung: Space Quest 3 (dt.), Falcon (dt.), Ind. Jones Adv. je 45 DM und vieles mehr. Alles Originale! Tel.: 06732/4289

Verkaufe original GREAT COURTS mit dtsch. Anleitung. Preis: VB — Suche: Pirates, Finest Hour. Tel.: 04502/73081 (Stefan)
Alles für Amiga

Originale: Demon's Winter, Battletech, Bloodwych je 45 DM; Journey, Gettysburg je 50 DM; Ultima IV 40 DM; Kampfgruppe 35 DM. Tel.: 0441/58681

★ Suche Zenon v. Heureka und ★
★ CNC Dreh-, Fräs-Simulator. ★
★ Angebote an: S. Zink, Bieber- ★
★ berg 69, 5750 Menden 2 ★
★ (nur Original mit Anleitung) ★

★★★ Amiga ★★★
Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Suche z.B. Kaiser, Populous-Scenery-Disk, Great Courts (Original), Tennis-Cup.
Call 06461/8287

Verkaufe neue Soft — Mr. President of ARROW
JÜRG TIMM
Alte Landstr. 3
CH-9436 Balgach
Tel. 71/722506

Tausche für Amiga: Zak McKracken kpl. dt., HillsFar kpl. dt., Bard's Tale II dt. Anl., Stargli-der, Shooting Machine. Tel.: 04971/7613

Suche dringend für Amiga und Atari ST alte und neue Games; schreibt an:
Marc und Tim Sommerrock, Fischbacher Weg 41, 6750 Kaiserslautern

Suche AMIGA — Tel. 07426/3621

Suche Tauschpartner für AMIGA (Indy 3, North & South ...), Tel.: 06233/40315

Zahle bis 35 DM für Tie Break, GP Circuit, Rock'n'Roll, RVF, Man. Unit., G. Courts, Beach Vall. Angebote an Postf. 1225, 5012 Bedburg. Nehme das günstigste!

Verkaufe Originale mit deutscher Anleitung: Manchester United 40 DM (Hit); Populous 40 DM; Dragons Lair, 1 MB 40 DM!!! Tel.: 04681/664, Martin

Suche AMIGA 500 + Monitor 1084S! Tel. 09162/272 — call Alex!

Suche Software! Bin auch sehr an Anleitungen interessiert. Wer weiß was eine PLK ist?
H. Ortner, Straßäckerstr. 8, 8542 Roth 1

MS-DOS-PCs

Verkaufe für PC (Originale): B. Moran 1+2, F. Boxing für 35 DM, Macadam B. + Game Over 2 für 45 DM oder Tausch gegen Wizball o.a. Tel.: 0731/21692

Verkaufe orig. Larry III, Hereos Quest und die dazugehörigen Lösungsbücher.
Anfragen unter Tel.: 05506/8242 (Marcus)

Curse of the Azure Bonds, ein Super-Rollenspiel von SSI, Festplatten-geeignet, Test PP 8/89 VB 60 DM oder Tausch.
Tel.: 06431/25231 ab 18.30 Uhr

Verkaufe nagelneues, ungespieltes, komplett deutsches original Indiana Jones Adventure (3½") für nur 45,— DM!!
Anrufen bei: 05931/6036

IBM — Austria
Tausche oder kaufe jede Art von Software (keine PD). Briefe an: Marcel Hehle, Hofsteigstr. 126A, A-6971 Hard

Verkaufe original Irwin 420 Streamer für XT mit aller Hard-/Software + 1 x 20 MByte Cartridge; Preis: 800 DM: Wiebe, Dorfplatz 4, 2323 Stocksee

Suche Starflight I auf 3,5" und Anleitung, zahle 50,— DM sowie Zubehör für Euro-PC. Reiss Denis, Autenweilerstr. 50, 7775 Bermatingen

Suche Tauschpartner für den IBM. Wenn Ihr mit mir in Kontakt kommen wollt, dann ruft mich an. Tel.: 0241/552308 — ask for Sebastian! 100% back

MS-DOS: Verkaufe wissenschaftl. Textverarbeitung Scientex (mit griech., mathem., kyrill. Zeichensatz) für nur 379,— DM!!! Tel.: 09131/205520

Biete: Balance of Power 1990 Universal Military Simulat., Austerlitz, Firebrigade
M. Pirkl, Hallerstr. 23, 8500 Nürnberg, Tel. 0911/338718

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

Suche Kontakte und Soft auf MS-DOS-PC! Beantworte jedes Schreiben! Benni Beck, Heidenberg 13, 8501 Cadolzburg

Tausche Software/Games für MS-DOS. Nur Originale! Suche Larry II; PQ II; Microp. Soccer; Indiana Jones. G. Dubau, Am Blöcken 64a, 2300 Kiel 1

Verkaufe Original-PC-Games Arkanoid, Techno-Cop, Impossibel-Mission-2, World-Games, Mewilo, Strike-Force-Harrier, Indoor-Sports, PC-Gold-Hits. Tel. 04221/42481

Tausche Indy 3 (Adv.) gegen Starflight 1 oder 30 DM.
Steve Lodders, Lupinenweg 8a, 6972 TBB-Impfingen, Tel. (09341) 5323

Tausche u. kaufe ständig nur Original-Spiele; habe z.B. Their Finest Hour; Under Fire.
Willi Hofbauer, Wittelsbacherhöhe 51B, 8440 Straubing

Suche PC-Tauschpartner. Verkaufe Indy 3 (Adventure, dt.) für 60 DM und Double Dragon II für 55 DM! Christoph Schürmann, Murbacherstr. 15, CH-6003 Luzern, Tel. 041/230864

Suche Orig. (PC, 5¼"): Tetris, SimCity, Indy 500, Champions of Krynn, Their finest Hour, Sword of Samurai für 60% des derz. Preises: Tel. 06361/8723, Carsten

VERKAUFE ★ **GAME BLASTER** ★
12stimmige Soundkarte für **IBM** + Komp. Mit orig. **SILPHEED** VB 250 DM! Matias Otto, Auf dem Berg 1, 7317 Wendlingen

Suche Tauschpartner für MS-DOS-PC-Software auf 3½". Spiele und Anwendungen. Michael Klein, Vorm Wiesentor 11, 5905 Freudenberg, Tel. 02734/5311

For Sale! Don't go alone, Rings of Zilfin, KQ 1-4, Die Hard, Quadralien, Sherlock (bei Kauf aller Spiele Lösung von KQ 2 und 4). Tel. 02306/80093 (Stefan)

F15 Strike Eagle II, 688 Sub Attack; beide Spiele wie neu, für je 60,— DM, beide zusammen für 100,— DM, Tel. 0203/730247, 17-19 Uhr

Suche zuverlässige Tauschpartner für PC-Spiele und Anwender. Schickt Eure Listen an: Christoph Schürmann, Murbacherstr. 15, CH-6003 Luzern

Verkaufe oder tausche Originale für MS-DOS: Larry 2 50,—; Footb. Manag. 2 30,— DM; World Tour Golf 20,— DM.
Tel. 06074/3831, Mo.-Fr. 16-19 Uhr

Suche Powerplay Nr. 6/88!
Roman Garrandt, Lessingstr. 4B, 2351 Trappenkamp

Verkaufe für MS-DOS-PC:
Joystick + 8-Bit-Karte 40,— DM
Colonel's Bequest 3" + 5" 60,— DM
Sim City 5¼" 40,— DM
Tel. 07031/43436 (Michael)

Suche Tauschpartner für PC (5¼"). Habe Spiele wie Indy 3 (Adv.), Sim City, Oil Imperium, Larry 3. Schreibt an: Sven Maier, Mathildenstr. 25, 7470 Albstadt 2

Suche die Spiele Double Dragon 2, Xenon II u. Microprose Soccer. Tausche gegen andere Originale o. kaufe. Tel.: 06222/60118

Suche Tauschpartner für MS-DOS-Soft. Habe Spitzen-Spiele (Populous...). Tel.: Vorwahl Schweiz 028464356, 17-21 Uhr (Pascal verlangen).

Verkaufe Y. KO I, II, III je 20,— DM; SQ 50,— DM; PQ 40,— DM; Silphed 45,— DM; The Bards Tale 20,— DM; Bionic Commando 25,— DM; Maniac M 40,— DM; Apollo 18 35,— DM. M. Feldmeier, Donastr. 9, 8441 Reibersdorf

NINTENDO

US-Nint.: Verk. SMB 3, Contra 2, Faxanadu, Tetris u.v. and. Top-Sp. (auch europ. Kons. u. Japan). Dietmar Artmann, 8591 Fuchsm., Mühlenweg 1, Tel. 09634/3165, abends

NINTENDO ★ NINTENDO ★ NINTENDO
Kaufe gebrauchte Nintendo-Module (nur europäische Version) zu guten Preisen. Peter Skodawessely, Samberger Str. 4, 8070 Ingolstadt, Tel. 0841/61407

Suche Top Gun, Metroid, Zelda 1 und Gradius für Nintendo.
Habe zu viel Geld !!!!
Buchegger W., Sattl 44, A-4542 Nußbach

Nintendo-Module günstig zu verk. u.a.: Metroid, Section Z, Top Gun, Track & Field. Alle für je 60,— DM. Tel. 0431/335640
Michael Tham, Yorckstr. 2, Kiel

Verkaufe Nintendo für 399 DM mit 6 Spielen
Telefon-Nummer 0821/572736

GAME BOY
Tausche 2 (zwei) Module gegen TETRIS (habe 12 Module !!)
Marc Müller, Tel. 06543/3733

■ SUCHE NINTENDO-GAME-BOY ■
■ evtl. mit SPIELEN ■
■ CARLOS, Tel. 089/482847 ■

GAMEBOY (Test in Powerplay 4/90) inkl. 1 Modul nach Wahl f. 300,— DM (orig. verpackt und unbenutzt), Tel. 069/775984

Ich suche folgende Nintendo Games: Rambo, Starforce, Airwolf, Knightrider, Athena, Castlevania II, Track + Field I. Urs Lehmann, Bahnmeisterhaus, CH-6300 Zug

Tausche Nintendo-Kassetten. Habe die neuesten Spiele z.B. Cobra, Triangle, Super Mario & Bros II. Tel.: 02368/60622

PC-ENGINE

Suche: Motorcycle, Cybercross, Bullfight, A. Robo-kid, Soccer. Biete 40 DM pro Spiel! Suche auch andere Games! Ruft einfach an: Tel. 07724/3476

Biete: Drunken Master, Monsterpath! Im Tausch gegen: Fantasy Zone, Legendary Axe, Vigilante! Suche günstige, gebrauchte Module! Tel. 07724/3476 !!!!!

SUCHE Tiger Heli, Dragon Sp., Dungeon Expl., Mr. Heli, Ninja Warrios! Kaufe oder tausche! Chris A. Brunner, Finkenstr. 5, 8313 Vilsbiburg, Tel. 08741/6860

Verkaufe und suche Module für PC-Engine oder Mega-Drive • Suche alles für beide Systeme • Infos an: Maier Günter, A.-Hoferw. 1, A-4910 Ried

Verkaufe PC-Engine RGB mit meinen 6 Lieblings-Games und Joystick für 650 DM; NP 930 DM. Alles erst 4 Monate alt. Tel. 0271/355653 (Stefan)

Suche PC-Engine-Spiele!! Z.B. Shinobi und Tiger Heli... etc. Bitte nicht zu teuer! Angebote an: Thomas Denk, Stötting 22, A-4961 Mühlheim

PC-Engine-Spiele und Konsole gesucht. Tausche auch Spiele für die PC-Engine.
Tel. 0451/42018

Suche PC-Engine oder Nintendo. Suche Amiga 500, zahle 500 DM. Alle Sachen müssen 100% in Ordnung sein. Rufe schnell an unter der Nummer 07751/3710.

SUCHE: WRESTLING-MODUL !!!
ANGEBOTE AN: Frank Stender
Zehntenweg 18, 4018 Langenfeld
Tel. 02173/80704 (ab 17 Uhr). Zahle bis 100 DM

PC-Engine + 5 Spiele z.B. Tennis, Nectaris, 5 Pl. Adapter, 4 Joy Pads NP 1169,—, VB 900,— zu verkaufen. Marcus Burger, Marktstr. 68, 7333 Ebersbach, Tel. 07163/7727

SEGA MEGA

WANTED!
Sega Mega-Drive-Spiele gesucht. Z.B.: S. Shinobi, Rambo 3; New Zealand Story. Tel. 0831/79503 ab 19 Uhr

Verkaufe für Sega Mega-DRIVE: Altered Beast (für 60 Mark) und Golden Axe und Forgotten Worlds (für je 90 Mark). Telefon: 07237/1523 ab 17.00 Uhr

• Go Clubbing! • Unser Club hat tolle Tips, Clubzeitung, Hotline + Gewinnspiele auf Lager! MD-User schreiben an: T. O., Währingerstr. 24/24, A-1090 Wien

KAUFE/VERKAUFE: PC Engine HU CARDs und CD-Spiele, SEGA Mega-Drive-Spiele. Tel.: 05246/1572 ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für Sega Mega-Drive-Spiele im Raum Heidelberg/Mannheim. Habe gute Spiele wie z.B. Super 9. o. G. Axe. Ruft an bei: 06224/2442

Suche Tauschpartner für's Mega Drive; kaufe auch !!! Schreibt an: Holger Wohlhüter, Weiherstr. 11, 7911 Biberach; suche auch Super Grafx !!!

Sega Mega-Spiele zu kaufen und tauschen gesucht.
D. Rollauer, Schw. Allee 47, 2400 Lübeck 1, Tel. 0451/42018, öfter versuchen bis 21.00 Uhr

Suche Tauschpartner für mein Sega Mega-Drive. Habe gute Games (Super Shinobi usw.). Tel.: 07121/43443 (Serhat verlangen!)

Hallo Megafans! Berlins größter Sega-Club Fullstop sucht Mitglieder. Service: Hotline, Spielauflösungen usw. Tel. 030/6876765

Suche intaktes Mega Drive zu günstigem Preis (RGB-Version bevorzugt!) Eventuell auch mit Zubehör (Games o.ä.). Tel.: 06221/73884 ab 16 Uhr (Kolja)

Schweiz! Verkaufe für Sega Mega-Drive: Soccer, Baseball, Space Harrier 2; Thunderblade, Altered Beast! Stck. nur 45 Sfr.! Tel. 061/871490, Michael!

Suche Tauschpartner für's Mega Drive. Habe Spiele wie Fantasy Star II und Herzog II. Tel.: 05441/2346, Florian Junger

Tausche oder kaufe ständig Sega Mega-Drive und PC-Engine-Spiele! Gilbert Brune, M.en-Baroeul-Str. 8, 4390 Gladbeck. Tel.: 02043/42309 ab 16.30 Uhr!

Ich schenke demjenigen mein Alex Kidd + 20 DM, der mir sein World Cup Soccer schenkt! Faires Angebot! Tel.: 09721/48275 — Mega Drive —

Verkaufe Sega Master System mit Monitor, Lichtpistole und 5 Modulen. Preis VB, alles in 100%iger Verfassung.
Tel.: 0208/870227 (Thorsten)

Sega Master System ★★ Verkaufe es mit 9 Games (auch einzeln) und 2 Joysticks ★ Preis nach Vereinbarung. Rupert Schillbach, Eschenweg 4, 8491 Eschlkam, Tel. 09948/428

Wir suchen für Sega Master ALEX KIDD II, zahlen bis 50 DM. Angebote: Tel. 032/227917 von 18.00 bis 22.00 Uhr <Schweiz> Christian verlangen

Suche für Sega Master: Golden Axe, zahle 50 DM; Psycho Fox, zahle 50 DM; Phantasy Star, zahle 50 DM. Jürgen Brömmer, Diekweg 1, 2720 Rotenburg (Wümme), Mulmshorn

Verkaufe Sega Master-System Konsole + RGB + Pads + Spiel: 150 DM; 13 Mod.: Ph.Star etc. 30—60 DM. Alles zusammen nur 500 DM !!! Tel. 06152/4883 (ab 15.00 Uhr)

■■■ ACHTUNG !! ACHTUNG !! ■■■
Verkaufe: Sega + RGB + 9 Spiele (Thunder Blade, Wonderboy II etc.) für **599 DM** !! Tel. 05137/77023 ★★★ ab 19.00 bis 20.30 Uhr

Hallo Sega-Fans! Berlins größter Sega-Club Fullstop sucht Mitglieder. Service: Preisausschreiben, Tips, Tricks u.s.w. Tel. 030/6876765

Wer verkauft mir Spiele für das Sega Master-S. Z.B. Fantasie Star, Y'S, Wonderboy II+III, Lord o. T. Sword.
J. Kranz, Lilienthalstr., 2870 Delmenhorst

• Club gesucht? • Alle Fans des Master-Systems finden bei uns Tips, Hotline, Clubzeitung und Gewinnspiele! Info: T. O., Währingerstr. 24/24, A-1090 Wien

Verkaufe Altered Beast, Y'S, Aztec-Adventure, Alien-Syndrome, Alex Kidd, The Lost Stars; pro Spiel 50 DM.
Tel. 069/816565 von 12.00—14.00 Uhr

Sega Master-Spiele zu verk.; z.B.: Vigilante, Wonderboy III, American Baseball u.s.w.
Tel.: 0451/42018, öfter versuchen bis 21.00 Uhr

Verk. Sega Master mit 10 Spielen, LightPhaser, Control Stick, VB 700. Suche für Mega Drive: Rambo Soccer, Ghouls'n Ghosts, Kujakuoh 2, Baseball. Tel. 09644/1413

Suche gebrauchtes Sega Master + Spiele: Afterburner, Out Run, R-Type, Space Harrier, Thunder Blade, Aleste. Ralf Markus, Mozartstr. 9, 5650 Solingen 11

Verkaufe Sega mit ca. 50 Spielen; Preis VB + C64 mit Floppy + 30 Spielen; Preis VB
Robert Nocht, Wölflerweg 11, 8240 Schönau

Verkaufe wegen Systemwechsel mein Sega Master für einen Preis (inkl. 8 Games) von 550 DM (NP 889,55 mit Versandkosten). S.R., Eschenweg 4, 8491 Eschlkam, Tel. 09948/428

Sega Master-System m. Joyst. u. 14 Sp. Alex Kid I u. II, Wonderboy I u. II, Golvellius usw., NP 1400,— DM für VB 650,— DM zu verk. Tel. 08294/534

Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

POWER PLAY JAHRES-ANGEBOT

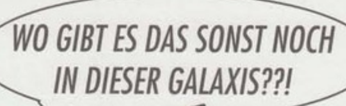
***1.** Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!*

***2.** Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!*

***3.** Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!*

***4.** Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!*

***5.** Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!*





Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.



Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ **Amiga** ☐ **C 64/128** ☐ **MS-DOS-PCs** ☐ **Atari ST** ☐ **Sega Master** ☐ **Sega Mega** ☐ **Nintendo** ☐ **PC-Engine**
☐ **Kontakte**

☐ DM 5,- liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Ort Unterschrift
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

Eure Nachricht an die Redaktion

POWER PLAY MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe ________ haben mir besonders gut gefallen:

1. ________________ *Seite* ______

2. ________________ *Seite* ______

3. ________________ *Seite* ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ________________ *Seite* ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ________________

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ________________

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen ________________

POWER PLAY **ABONNEMENT**

***Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis** von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) Alter

Datum, 1.Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift 01/AD 10 06

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name /Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren, 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

POWER PLAY **LESER - HITPARADE**

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname Alter

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

EINE UNGLAUBLICHE AUFGABE ... EINE UNVORSTELLBARE WELT!

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

ORODRID ist eine Stadt reich an Kultur, ein Ort der Musik, Kunst, Poesie, Politik und Religion, eine Zivilisation, die ihr Reichtum und ihre Macht genießt – EINE STADT AUS GEBEINEN ... Der Weg durch den Totenkopf von TSIMIT ist voller Gefahren. Sind Sie aber erfolgreich, so erhalten Sie unter den Bewohnern von Orodrim enorme Macht und gehobenen Status ... WENN SIE DIE WELT VON CRYSTALLION BETRETEN.



DIE »BOSU« HERAUSFORDERUNG AN IHRE GEISTESKRAFT

Ein Spiel der Strategie, Philosophie und psychologischen Geschicklichkeit. Beherrschen Sie die Kunst der Bosu, oder verzichten Sie auf jede Hoffnung, Ihr Crystallion zu erreichen.



GESCHICKLICHKEIT IM HANDEL

Durch Ihre Geschicklichkeit im Handel erwerben Sie die Währung, mit der man die Hüter bezahlt und sich auf der langen Reise nach TSIMIT versorgt. Aber Vorsicht! Ist Ihr Wetteifer in HERESH ohne Rücksicht auf andere, so könnten Sie alleine stehen, wenn SIE Hilfe verlangen.

DIE FINSTERE UNTERWELT



Überwinden Sie die düstere Finsternis der vier SCHLEIER von TSIMIT, indem Sie im Labyrinth nach den wertvollen Kristallen suchen, die Sie in der Gesellschaft von Orodrim befördern und die weitere Reise ermöglichen.

IHRE PSYCHISCHEN KÜNSTE



Stärken Sie Ihre telepathischen Kräfte durch Meditation, Konzentration und Erinnerungsübungen bei »Deketa«, einem teuflischen Kartenspiel.

- *HAM MODE STRAHLENGRAFIKEN.*
- *ORIGINAL STEREO SOUND – mit nicht wiederholendem Musikmacher.*
- *DIGITALE VISUELLE SOUNDEFFEKTE.*

BEINHALTET
AUDIO-KASSETTE & GEDICHTSBUCH VOM AUTOR DES
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION
BILL WILLIAMS

Nur für AMIGA

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

Master-System, Phaser, 3D-Brille, C.-Stick, 9 Spiele, 1½ J. alt, wenig benutzt, wg. PC-Kauf VB 25% unter NP. Tel. 0711/7776252 abends

Verkaufe Sega Master-System mit Golvellius, Shinobi und 6 weitere Spiele, komplett für 300 DM. Patric Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath 2

ATARI ST

■■■ Verkaufe für Atari ST: ■■■
TV-Sport Football, R-Type, Kick off Player Manager. Preis VB; Tel.: 09561/75475 ab 19 Uhr (fragt nach Kai)

Verkaufe Atari ST Original-Programme: Indiana Jones (Graphic Adventure) 40 DM, Jeanne d' Arc 25 DM, Black Lamp 25 DM, Beyond the Icepal 20 DM. Tel. 02203/23683

Mike Dreecke
Hinter den Garten 30, 1000 Berlin 20
Suche zuverlässigen und netten Tauschpartner für Atari ST — 100% Antwort

Suche Kontakt zu Tauschpartnern (Demos, PD,...) und DFÜ-Freaks. Jens Jakubczyk, Pfingstweide 39, 6580 Idar-Oberstein — ATARI ST: Yeah !!!

Suche Tauschpartner für Atari ST-Software. Eure Listen an: Ernst Fürthaller, Grieskirchnerstr. 42, A-4600 Wels — Österreich

Ich bin verzweifelt! Mein heiß geliebtes Spiel ist einem Virus zum Opfer gefallen. Wer hat Babarian aus dem Tria-Dreierpack? Tausche. Tel.: 07672/876

Verkaufe: Zak McKracken, Police Quest 2, Chrono Quest, Corruption, Populous, Bard's Tale, Hollywood Hijinx (nur Originale! P.N.V. / Tel. 06251/2759)

Verkaufe Originale: Karting Grand Prix, Road Runner, Thai Boxing, ST Karate, Checkmate je 20,— DM; Hotball 35,— DM; Vampire's Empire 25,— DM. Tel.: 0621/822962

■■■■■■ ATARI ST ■■■■■■
Verkaufe/tausche ST-Soft
z.B.: Chaos strikes back
Bloodwych, Wonderboy etc.
Tel. 07541/4981, Jens

Suche Programm, das die Routinen des 520ST emuliert für einen MEG-Rechner (»520-Emulator«) — zahle gut! (PD-Disk). Dominik Hüttermann, Tel. 06841/65384

Dungeons & Dragons, verkaufe 4 Originale für je 25 DM zus. für 90 DM / C64 / Pool of / Curse / Hillsfar / Dragon Wars m. Anleit.
Andreas Bramer, Tel. 0228/210431

TOP Public Domain SOFTWARE für Atari ST Spitzen-Grafik + Sound. SUCHE auch MIDI PD. Liste von Frank Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg

Verkaufe CYBER CAD 3D, V.2.0 mit Registrierkarte ! NEU !! DM 120,— VB; Sven Portmann, Tel.: 02241/331174

■ Chaos Strikes Back DM 40,—
■ Oder tausche gegen Empire!
■ Tel.: 02241/334426 (Ralf)

SUCHE TAUSCHPARTNER FÜR ST !!
Suche Strategie- und Rollenspiele und alles von Cinemaware. Nehme aber auch andere. Call: 04181/6259 (Boris)

ATARI ST! Suche Tauschpartner! Liste an: Gunter Kaufmann, Tangst. Landstr. 157, 2000 Hamburg 62! 99,9% Antwort!
Auch Rollenspielkontakte HH!

T. Schmitt
Wilhelm-Leuschnerstr. 43
6078 Neu-Isenburg
PD-Tausch (besonders Demos)!

SCHWEIZ: Verk. ST-Farbspiele zu Top-Preisen (15—30 DM)!
Alles Orig. mit Anleitung! Ruft doch mal an: Tel. 061/357727 BS (Michael verlangen)

ATARI ST ★★★ Suche ★★★ ATARI ST
Suche für Atari ST das Spiel Predator — zahle gut!! Tel.: 07071/42016 Marco

Suche Tauschpartner für den ST (habe Indy 3 Adv., Space Quest 3 etc.). Schickt Eure Liste an: K. Culjak, Vogelloh 72, 8000 München 50

Suche Tauschpartner für ST Software. Mein Computer ist hungrig. Christian Böhme, Pillauer Str. 4, 2850 Bremerhaven

Biete: North + South — 50; Rings of Medusa — 50; Galdregons Domain — 40; Bloodwych — 50; Microprose Soccer — 50; Hunt for Oktober — 25; Sprint — 20. Tel. 0431/581825

Suche Starraider von Rob zDybel für ST (Original). Verkaufe ST-Programme (nur Originale). Anruf bei Bernd Wiedemer, Tel. 07844/1839

Verk.: Indiana Jones Adv., deutsch (45,— DM); Espionage (15,— DM) — Schreibt an: Jochen Schmaußer, Gertrud-von-Le-Fort-Str. 36, 8700 Würzburg

★★TRS★★ We're searching for cool Swappartners! Contact: Makro, Postfach 202363, 2000 Hamburg 20, W-Germany.
Beginners can buy! So far!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Original-Software. Habe ca. 50 Spiele. Listen an: Jens Bullenkamp, Landhausstr. 12, 7290 Freudenstadt

ST! ST! Suche Tauschpartner!
Habe immer neueste Soft. For good contact call: 07351/21786, Mo. bis Mi. ab 18.00 Uhr
Anfänger willkommen!

Suche Tauschpartner für ATARI ST-Software. Tel.: 07584/2016 (Hallo Sabine!)
Verkaufe für C64 PROFIMAT (Assembler + Monitor + Handb.) 35 DM

Verk. ST-Originale: GFA-Assembler 99 DM; Bubble Bobble und Bobo für je 20 DM; STOS 50 DM. Gschmeidler Andreas, Ortsstr. 4, 8966 Krugzell — auch Tausch •

Kaufe, verkaufe, tausche Originalspiele! Habe Dungeon Master, Battlehawks, Manhunter 2 u.v.m. B. Monien, Maccostr. 79, 5900 Siegen 1, Tel.: 0271/355297

ST! Verkaufe meine SF354 (1 Jahr alt!) für 100 DM. Verk. Hostages (mit Anleitung) für 35 DM. Ruft an unter 06352/8430 (Karsten)

Verkaufe Atari 520STM, SM124, SF314 + PD-Software + Literatur 950 DM; außerdem Spitzenspiele (zwischen 25—45 DM). Tel. 089/560382 ab 17.00 Uhr, B. Thomas

ST ST ST ST ST ST ST ST ST
One sucht neue Tauschpartner!
One, Postfach 1, CH-7026 Maladers, Schweiz
ST ST ST ST ST ST ST ST ST

Ich suche Atari ST-Spiele!
Habe einige gute Spiele:
Alexander Schaaf, Bgm.-Haasstr. 11
6320 Alsfeld, Tel. 06631/6582 o. 06631/2653

★★★★ WAHNSINN ★★★★
Verkaufe: Atari ST (1 MB)
Floppy SF314
100 Disketten u.v.a.
Näheres unter Tel.: 07522/20697

Suche Software für den Atari ST. Nur in der Schweiz. Ruf an oder schreib mir: Nicola Biasella, Im Geissacker 63, 8404 Winterthur, Tel. 052/276343

Verk. Atari 1040STF + Thomson Farbmon. + Mono-Emulator + Sound Enhancer + 1 ST Word+ + GFA-Basic 3.0 + 18 Original-Games + STOS + Literatur VHB 1680 DM. Telefon 05422/6804

ST-Originale — Tausch • Verkauf
Speedball, R-Type; Alien Syndr., Silent Service, Bloodwych; Barbarian (Palace)
Tel. 0221/6801897 ab 17 Uhr

Rick Danger. 30, Newzealand Story 30, Ruf 30, Gemini Wing 30, Ward'n'Heavy 30, Promised Lands 15, Alien Syndrome 20, Wizball 20 ■■
Tel.: 0911/525904

KONTAKTE

Suche IBM-Users, die gerne auf ihrer Kiste spielen.
Schreibt an: Claude v. Allmen, Grabenstr. 17, Tel. 031577179, CH-3052 Zollikofen

Suchen Tauschpartner (Exxon), haben neueste Software Amiga/64. Meldet Euch (ab 18.00 Uhr) bei — Amiga: 04154/6956, Lars
C64: 04154/6955, fragt nach Marco

Suche für meinen Atari ST Tauschpartner im Raum Salzburg, Österreich.
Florian Gruber, Forellenweg 39, 5201 Seekirchen

Verlose Amiga 2000 an wahre Interessenten für Brieffreundschaft. Bin einsam! Christian Kopmann, Scheffel-Str., 5650 Solingen 11, Tel. 0212/61742

Amiga ★★ **Insiders Inc** ★★ Amiga
Post Office Box 28
A-6176 Völs/Innsbruck
Austria!
Searching for cool Contacts!

AMIGA AMIGA! AMIGA
SUCHEN TAUSCHPARTNER FÜR AMIGA!
Schreibt an: AMIGA-VAMPS, Poststr. 187577e oder 187579e in 3380 Goslar !!

Atari-Computer-Team, Bremen e.V., Postfach 1216, 2822 Schwanewede. Wir bieten Kontakthilfen. PD-Bibliothek ST und XL/XE — schreibt uns!

DER ultimative Videospielclub sucht neue Mitglieder. Alle Systeme. Club Journal mit Hot News, Tests, Tips (aus Japan). A. Knauf, Sander 28, 5060 Bergisch Gladbach 2

AMIGA CALL: 089/886104

Wer hat dt. Anleitung für Starflight 1 — zahle guten Preis. Tel. 0911/538559

Suche Kontakt zu Programmierern und GFX-Artists. Tausche PD und Demos! Keine Raubkopien! Ruft an: 02166/89093, Daniel
Amiga★Rebels★Amiga★Rebels★

Suche Tauschpartner C64
Neueste Software z.B. Cabal-Pauble-Dragon II — RVF Honda, SL-Westküste, Tel. 0481/3305, 17-19 Uhr, Sebastian

Suche kostenlos Computerschrott für C64 u. Floppies (1541, 1571, 1581). Tel. 04351/44072

Suche Strategie- und Adventure-Freaks.
Wolfgang Unger, Günserstraße 36, A-2700 Wr. Neustadt — Österreich, Tel. 02622/535674

Suche Tauschpartner aus der ganzen Welt. Bitte keine Anfänger. Listen oder Disks an: KA-PASOFT, Chemunstr. 38, I-39047 St. Christina — ITALY ★★★★

★★★ REFLEX ★★★
We are searchin' for new cool members !!! Call us: 003503 D in 5804 Herdecke.
No Lamer'n'Loser. Amiga!

Amiga — Tausche Demos, Intros, Mags Sounddisks, Compilations etc. Contact: Klaus Wittmann, Von Frays Str. 27, 8000 München 60

The same again? — Black Setor One is back to change the latest Amigaware. Our new add is: Postf. 1104, 8704 Uffenheim. Beginners can buy !! BSO

C64: Suche zuverlässigen Tauschpartner mit neuen Games!
Habe: Turbo-Outrun, Powerdrift...
Suche: Great Courts...!
T. Mau, Berliner-Ring 26, 6233 Kelkheim

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C64-Disks. Listen bitte an Jens Stephan, Nach dem Taubenberg 13, DDR-9900 Plauen/Vogtl.

Top-Grafiker und Programmierer für Amiga/ST gesucht! Wir (7 Programmierer, 2 Grafiker, 2 Musiker) erstellen Top-Spiele. M' Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Ob Amiga, ST, C64, CPC — Phoenix der Homecomputer-Club ist für alle da! Info gegen frank. Rückumschlag: Phoenix, Burgweg 3, 7186 Billingsbach

C64! Neuer Club sucht C64-Mitglieder zwecks: Tausch und Austausch von Tips!!! Call: 06202/15203 or 06202/10461
No Loosers or Lamers!

• Sega • Andere Clubs machen viele Worte... Wir schicken Euch ein Gratis-Info samt Clubzeitschrift! T.O., Währingerstr. 24/1/24, A-1090 Wien

Suche Kontakte für Amiga 500 für Software-Austausch.
Wolfram Fleischer, Allee 4, 4930 Detmold

Verkaufe CPC 464 + Monitor + Floppy + Joystick + Spiele (KA/DI) für 700,00 DM (nicht einzeln). CPC Datasette defekt. Tel.: 04828/6263, nur ab 18-21 Uhr

Suche Tauschpartner für CPC 464, nur Kass. Tel. 0551/796098

Der 1. Berliner Fan-Club für Sega/Sega-Mega-Drive u. Nintendo-Spieler »Double Trouble« sucht Mitglieder aus ganz Deutschland! Infos: 030/6849816

Amiga ★★★ Beyond Brothers ★★★
Search for good contact. Call: 0212/312149 (Ingo) ab 20.00 Uhr!!! No Lamers!!! We Greets: Munsters / Aycis • • •

Suche die Ausgaben 3/90 und 4/90 des 64'er-Magazins!!! Biete zusammen 7,— DM !!!
Daniel Schaller, Memelstr. 13, 5860 Iserlohn, Tel. 02371/26494

C64/128
Suche wirklich zuverlässigen Tauschpartner. Ruf doch mal an! Tel. 04181/38202

Suche orig.-verp. Atari 2600-Kassetten; auch die ganz alten Spiele! Tel. 02381/400136

Suche Programme für Apple II GS(!) (z.B. Pool of Radiance) und GS-User zwecks Erfahrungsaustausch (möglichst im Raum Unna); Tel. 02303/14452, Wolf-Chr.

Wir suchen Tauschpartner für C64 Soft (alte u. neue). Tel.: Christian: 02932/37695, Tim: 02932/39193, Thorsten: 02932/32881

CPC: Wegen Systemwechsel extrem günstig! Liste kostenlos bei St. Quandt, Breitestr. 9, 2210 Itzehoe. Disk = 10 DM! Paperware = 1 DM! Originale!!

Hi! Are you searching for an Musician to join your Group? Just write to: Michael Kern, Lürmannstr. 13, 5210 Troisdorf or call: 02241/81374 — Depode —

An alle Freaks! Suche Kontakt mit Nintendo-Profis! Wenn Ihr Tips für einige Spiele habt, ruft bei mir an. Tel.: 069/655792, Nadj Thanin — beeilt Euch!

Contact ICE Mc under Pf. 031940, 7750 Konstanz 1

We are searching for new Coders, Grafix, Composers, Swappers, but no Lamers...
Write to: P.B. 030597, 7750 Konstanz 1, West Germany... Rox '90

CPC-464-User sucht 3-Zoll-Erstlaufwerk. Zahle gut. Tel.: 0043/0662/538664; ab 8 Uhr + suche Tauschpartner!

Suche Tauschpartner für C64. Habe: Ultima 1-5, Curs of the Azure Bonds usw. Suche: Cabal und alle Rollenspiele! B.Tale 1-4, call: 06551/842 (Siby) ★ fast! ★

Hi!
Wer hat Lust, mit mir Kontakt aufzunehmen (C64)? Tel. 0441/301375 (Michael), auch PC!!!

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



ÜBER EIN JAHR IN DEN HITLISTEN! ... MEHR ALS 100 000 STÜCK VERKAUFT!

Das 8-Bit-Fußball-Erlebnis der 80er Jahre wird nun zu einer 16bittigen Sensation der 90er: Nun sind die lang herbeigesehnten Amiga- & ST-Versionen auf dem Markt!

Als EMLYN HUGHES SOCCER für den 64er, Schneider & Spectrum erschienen, hatte die Presse aus ganz Europa durchweg sehr positiv geurteilt.

Nun, da die Amiga- & ST-Fassungen erhältlich sind, suchen die Tester schon nach neuen Superlativen. Besonders die britische Presse, die die Muster schon vorab sah, war schier aus dem Häuschen + und das mit Recht! Die Urteile rangierten von "Einfach exzellent" bis "die wohl beste Fußball-Simulation, die es bislang gab!"

So, versucht es selbst!

Und denkt daran: Es gibt nur ein EMLYN HUGHES SOCCER!

AUDIOGENIC SOFTWARE (Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90)

Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 069/778025

GRUSEL-SPASS IN 3D

Castle Master

In "Castle Master" übernehmt Ihr wahlweise einen Prinzen oder eine Prinzessin, um in der dunklen Burg eines fiesen Zauberers nach Eurem Bruder (oder Eurer Schwester) zu suchen. Nur leider ist der teure Verwandte in einer Gruft eingesperrt, die sich erst öffnet, wenn Ihr zehn Gegenstände gefunden habt. Diese Spezial-Items sind über das ganze Schloß verteilt und an den unmöglichsten Stellen versteckt. Natürlich sieht der Bösewicht Eurem Treiben nicht untätig zu. In der Burg warten ganze Heerscharen von bösen Geistern, die Euch an der Rettungsaktion hindern wollen. Wenn Euch so ein Geist erwischt oder Ihr in eine Falle tappt, wird der Spielfigur ordentlich Energie abgezogen.

Optisch und spielerisch weicht "Castle Master" kaum von den Vorläufern "Driller", "Dark Side" und "Total Eclipse" ab. In einem großen Fenster seht Ihr die Umgebung in detaillierter 3D-Grafik. Per Maus, Tastatur oder Joystick steuert Ihr Eure Spielfigur durch die Gänge der Burg. Um Euch gegen die Geister zur Wehr zu setzen, könnt Ihr mit Steinen werfen. Ebenfalls mit einem gezielten Steinwurf lassen sich einige der Puzzles lösen. Neu sind die Hinweise, die überall im Schloß versteckt sind. So findet Ihr eine ganze Menge von Schrifttafeln, die in Versform über die Lösung eines Puzzles Auskunft geben. "Castle Master" ist übrigens komplett in Deutsch. *mh*



Was mag denn in der Bibliothek versteckt sein? (Amiga)



Igor, der Schloßhund bewacht einen dicken Schatz (Amiga)

Gut!



Eine Handvoll klassischer Knobelkost, eine gute Prise Humor, ein großes Spielfeld, edle 3D-Grafik und knifflige Labyrinthe: So macht's Spaß. Castle Master ist um vieles logischer als die Science-fiction-Vorgänger und dadurch wesentlich einfacher zu spielen. (Unter einer Zugbrücke kann ich mir eben mehr vorstellen als unter einem Fluxkompensator.) Vor allem Einsteiger werden dank der einfachen Kontrollen ihren Spaß haben. Ein Schwachpunkt ist die Grafik, die sehr langsam wird, sobald mehrere Objekte am Schirm zu sehen sind. Geht das nicht schneller? Trotzdem: Castle Master ist meiner Meinung nach bisher das beste der Incentive-Spiele.

Super!



Der Adrenalinspiegel steigt, der Kaffeekonsum auch und die Nächte werden wieder kürzer. Mit "Castle Master" ist den Programmierern des Klassikers "Driller" ein weiterer Geniestreich gelungen. Zugegeben, die 3D-Grafik ist im Vergleich zu den anderen Programmen dieser Reihe eine ganze Ecke langsamer geworden. Dafür stecken aber eine ganze Menge mehr an grafischen Finessen im Programm. So sieht man jetzt solche Details wie Werkzeuge in der Burgschmiede, Pferde im Stall, Bücher in der Bibliothek und es gibt sogar ein voll funktionstüchtiges Klosett in der Burg. Geblieben sind die schnieken Soundeffekte und die stimmungsvolle Musikuntermalung, die man bei Bedarf abschalten kann. Spielerisch wurde das bewährte Programmsystem noch mal ordentlich aufgewertet. Die Steuerung ist ausgefeilt, die Puzzles sind wunderbar logisch und die tollen Hinweise geben auch Einsteigern eine gute Hilfe. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich in kleinen Schritten und Neulinge kommen so in den Genuß von schnellen Erfolgserlebnissen. Ich kann "Castle Master" jedem ans Herz legen, der in den nächsten drei Wochen nichts Wichtiges vorhat.

STECKBRIEF

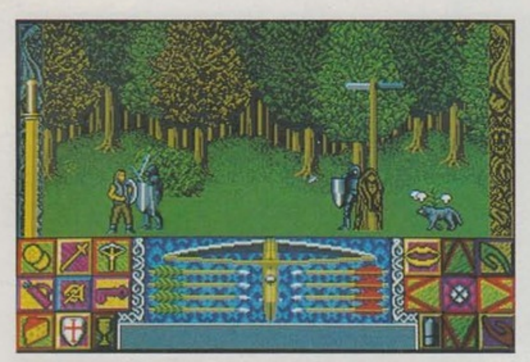
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS	79%
Grafik: 61%	Sound: 34%
POWER-WERTUNG: 79%	

AMIGA	79%
Grafik: 62%	Sound: 42%
POWER-WERTUNG: 79%	

ATARI ST	79%
Grafik 62%	Sound: 44%
POWER-WERTUNG: 79%	

C 64
in Vorbereitung



Wilhelm Tell im Kampf mit den Rittern Gesslers (Amiga)

KNAPP DANEBEN

Crossbow

Er trifft mit seiner Armbrust so sicher, wie Oma den Faden durchs Nadelöhr zieht. Er ist überall beliebt und er lehnt sich gegen die Herrschaft des Landesherren Gessler auf. Die Rede ist von Wilhelm Tell, den man in diesem Spiel führt, um die Herrschaft von Gessler zu beenden.

"Crossbow" ist ein Adventure mit Kampfeinlagen. Gespielt wird es ähnlich wie der Klassiker "Barbarian" von Psygnosis. Jede Aktion des Helden auf dem Bildschirm wird auf einer Menüleiste am unteren Bildschirmrand angeklickt. Bewegt man Tell über den Bildschirm, bleibt er automatisch stehen, wenn er etwas aufheben kann, mit einer Person spricht oder nach oben oder unten von seinem Weg abbiegt. Es kommt öfters zu Kämpfen, wenn Tell auf die Ritter Gesslers trifft oder sich gegen wilde Tiere wehren muß. Entweder benutzt er zum Kämpfen Waffen wie Schwerter, Morgensterne oder Stöcke, die er allerdings erst finden muß, oder er zückt seine Armbrust, wobei man dann die angreifenden Personen aus der Sicht von Tell sieht. *hf*

Geht so

So richtig will der Funke der Begeisterung bei mir nicht überspringen. Die Grafik ist ja ganz nett, und die Idee mit den verschiedenen anzuklickenden Aktionen in Ordnung. Wenn aber ein Tier oder eine Person angreift, hat Tell meistens die ersten schmerzhaften Schläge eingesteckt, bevor man überhaupt den richtigen Knopf zum Anklicken gefunden hat. Die Zeit zum Reagieren ist viel zu kurz. Auch das Zielen mit der Armbrust ist alles andere als einfach, dafür wackelt sie ein bißchen zu viel. Die Ansätze des Spiels sind schön, man hätte nur noch etwas feilen müssen, um es richtig gut zu machen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: 7 Screens, Zirka-Preis: 65 Mark

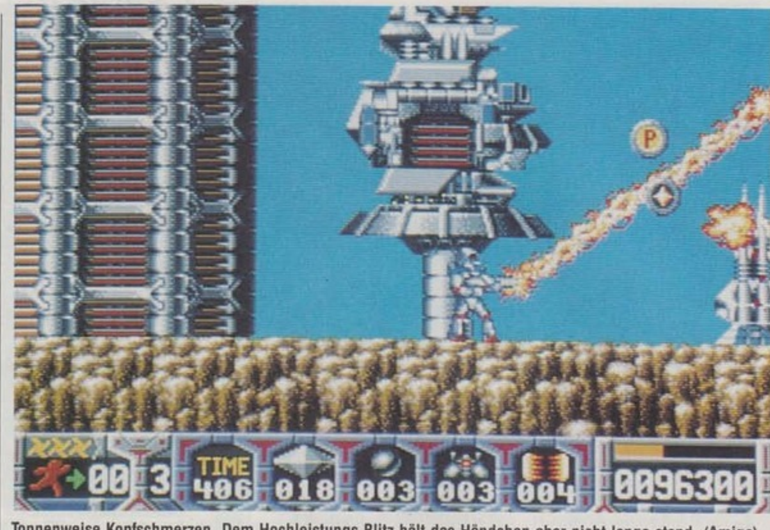
MS-DOS	AMIGA 36%
in Vorbereitung	Grafik: 37% Sound: 42%
	POWER-WERTUNG: 36%

ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	nicht geplant

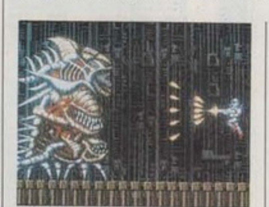
LAUF- UND SPRING-PARADE

Turrican

Hier ist ein Spiel, bei dem nach Herzenslust gesprungen, geschossen, Monster gekillt und Level erforscht werden dürfen. Hauptperson bei "Turrican" ist ein bis an die Zähne bewaffneter und zentimeterstark gepanzerter Krieger, mit dem man fünf Riesen-Welten durchsucht, von denen jede in mehrere Levels unterteilt ist. Natürlich schleppt er eine Waffe mit sich herum, die er zur Verteidigung der überall in den verschiedensten Formen und Farben auftauchenden Monster braucht. Neben dem normalen Schuß erzeugt diese auf Wunsch eine Art Hochleistungs-Blitz, den man kreisförmig in alle Richtungen lenken kann. Darüber hinaus läßt sich die Waffe auf die verschiedenste Art und Weise aufrüsten. Diverse Streuschüsse stehen zur Verfügung sowie ein durchschlagkräftiger Laser. Alle diese netten Spielzeuge erhält man von einer speziellen Monsterart, die ab und zu auftaucht und herumschwirrt. Der Kämpfer kann sich zudem zu einer Kugel zusammenrollen, so daß ihm in unübersichtlichen Situationen kein Gegner etwas anhaben kann. Nebenbei kann er noch mit bildschirmräumenden Explosionen und Minen um sich schmeißen, wobei die Munition dafür aber begrenzt ist, und nur mit besagten Extras aufgefüllt werden kann.



Tonnenweise Kopfschmerzen. Dem Hochleistungs-Blitz hält das Händchen aber nicht lange stand. (Amiga)



Tolle Grafik, die im Verlauf des Spiels noch besser wird, tolle Action, toller Sound (Amiga)

Ausgerüstet mit diesen schnuckligen Waffen turnt der Gute durch den Level. Dabei muß er manchmal Wände erklimmen, indem er von Vorsprung zu Vorsprung springt. Anderswo fällt er zu Level-Beginn erst eine ganze Weile, bevor er auf dem Grund des Levels ankommt. Alles in allem sind die Levels wahre Labyrinthe aus Gängen, Gruben, Abgründen, Teichen und Schächten. Natürlich wimmelt es dort von Monstern und automatischen Waffen. Einige schwirren wie die Extras-Spender frei umher und feuern mit allem Möglichen auf den Guten. Kanonen sind an Wänden und Decken installiert und sind auch nicht nur aus Spaß da. Manchmal muß er sich den Weg durch poröse Platten freischießen, diese sind manchmal der einzige Weg nach oben. Ein übereilter Schuß, und der Ausgang bleibt unerreichbar.

Trotz vieler pfeifender Schüsse ist Turrican kein reines Ballerspiel, sondern gehört mit in die Sparte Lauf- und Springspiel. Jeder Level ist nach einer anderen Methode aufgebaut, so daß man jeden Winkel erforschen und auf jede Klippe hüpfen sollte. Erst dann findet man den Ausgang einer Ebene. Bei Turrican hat man jedoch nicht beliebig Zeit. Nach Ablauf der Frist verliert man ein Leben. Dieses geht auch hops, wenn man zu oft von Gegnern berührt oder getroffen wird. Bei Spielende gibt es jedoch die Möglichkeit, den gerade gespielten Level noch einmal von vorne zu beginnen. Dreimal geht das automatisch. Außerdem sollte man fleißig herumliegende Diamanten sammeln. Mit 300 Stück kann man einmal mehr den Level wiederholen. *hf*

Gut!

Da Heinrich sich intensiv mit der C64-Version beschäftigte, werde ich auf die Amiga-Umsetzung eingehen. Umsetzung ist allerdings nicht das richtige Wort, da der Amiga mit allen Fähigkeiten bis zur Grenze ausgenutzt wurde. Die Grafik ist toll, die Musik hat Filmqualität, und ständig gibt es etwas Neues zu entdecken. Eigentlich ist das ganze Spiel eine einzige Entdeckungsreise, weshalb "normale" Ballerspieler wohl etwas enttäuscht sein werden. "Turrican" fordert vom Spieler eine sich nie erschöpfende Neugier. Erst dann wird man das Spiel mit seinen Hunderten versteckten Winkeln und Ecken so richtig zu schätzen wissen. Fazit: Schwer aber gut.

Gut!



Ich weiß nicht, was soll es bedeuten: Da liefert der Programmierer eines der technisch imposantesten C64-Spiele ab, doch irgendwie läßt mich Turrican auf diesem Computer kalt. Die Grafik ist abwechslungsreich, die Komplexität enorm, aber der Spielspaß weht auf Halbmast. Die Amiga-Umsetzung ist besser spielbar, bietet in technischer Hinsicht Automaten-Niveau und macht unterm Strich deutlich mehr Spaß. Das gute Stück könnte man auch ruhigen Gewissens in eine Spielhalle stellen – technisch und besonders auch musikalisch kann es mit vielen Arcade-Titeln durchaus mithalten.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

System	Wertung
MS-DOS	nicht geplant
ATARI ST	nicht geplant
AMIGA 81%	Grafik: 82% Sound: 88% POWER-WERTUNG: 81%
C 64 71%	Grafik: 80% Sound: 70% POWER-WERTUNG: 71%



Vier versteckte Schlüsselteile öffnen das Tor zur nächsten Welt (ST)



Der Klassik geht's an den Kragen, denn Musik geht durch den Magen (ST)

AUSGEBRANNT

Fire and Brimstone

Steve "Goldrunner" Bak ist einer der fleißigsten 16-Bit-Programmierer weit und breit. Obwohl erst vor wenigen Monaten mit "Bad Company" sein letztes Spiel erschien, wird in diesen Tagen "Fire and Brimstone" veröffentlicht, das er zusammen mit Tim Coupé entwickelte.

Thor (angeblich ein Gott, dafür aber ziemlich verwundbar), muß sich Bild für Bild durch acht Welten vorankämpfen. Sein Ziel ist die kratzbürstige Hel, die ein Königreich names Norse unter ihrer arroganten Fuchtel hat. Gleich zu Beginn tummeln sich zwei Waffen in Thors Handgepäck. Sammelt er unterwegs ein neues Wurfgeschoß auf, muß er dafür eine andere Waffe zurücklassen. Zudem kann Thor auf vier Zaubersprüche zurückgreifen, die er in Form von kleinen Kelchen am Wegrand findet. Bessere Sprungkraft, eine Brücke über Hindernisse, eine Smart-Bombe und Licht für dunkle Räume sind im Angebot. Einsetzen sollte man diese Waffen gegen die Vielzahl von Gegnern, die auf dem Bildschirm ihr Unwesen treiben und Thor bei Berührung kräftig Energie abziehen. *mg*



Auf den ersten Blick sieht "Fire and Brimstone" wie eine abgespeckte "Ghosts'n'Goblins"-Variante aus: ohne Scrolling, dafür um so konfuser. Dieser wirre Eindruck verwischt auch nach längerem Spielen nicht. Die zahlreichen Gegner sind ziemlich wahllos plaziert, ohne daß sich jemand Gedanken gemacht hat, ob das fair oder spielbar ist. Ich frage mich außerdem, warum es eine Energieanzeige gibt, wenn diese selbst bei einer schüchternen Feindberührung sofort auf null absinkt. So wenig Gedanken man sich um das verkorkste Spieldesign gemacht hat, soviel Mühe wurde in die edle Grafik investiert.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Firebird, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST 38%	C 64
Grafik: 78% Sound: 57%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 38%	

ROLL OVER BEETHOVEN

Jumping Jack Son

Fans von klassischer Musik sollten sich vor "Jumping Jack Son" in Acht nehmen. Ihr müßt hier nämlich dem Rock'n'Roll wieder auf die Sprünge helfen. Sobald die allererste Rock-Platte gefunden wird, regiert wieder fetzige Musik und mit der Klassik hat's ein jähes Ende.

Vom Spielablauf her erinnert Jumping Jack Son etwas an "Q*Bert". Wenn Ihr durch Betreten von bestimmten Feldern diese richtig einfärbt, erscheint eine LP, die Ihr auf den entsprechenden Plattenspieler plazieren müßt. Sind alle Plattenspieler in Betrieb, ist ein Level geschafft. Eine Menge Extras, Teleporter-Felder und etliche Gegner (übrigens alle in Form von klassischen Musikinstrumenten) würzen den Geschicklichkeits-Test. Die Spielfelder variieren je nach Schwierigkeitsgrad in der Größe, scrollen aber stets von oben nach unten. Alle vier Level (32 gibt's insgesamt) dürft Ihr Euch ein Paßwort "erspielen". Wer die Zwischenprüfung nicht schafft, der erhält auch kein Paßwort. Als Bonbon erwartet Euch eine High-Score-Liste mit 1000 (in Worten: tausend!) Einträgen. *mg*



Das Spielprinzip bietet wenig Neues, die Aufmachung ist dafür um so innovativer. Das "Rock'n' Roll contra Klassik"-Konzept wurde konsequent durchgezogen. Sogar die Grafik wurde darauf hin getrimmt und sieht richtig schnucklig aus. Die rockige Musik kommt allerdings auf dem ST manchmal aus dem Takt und macht nicht den professionellsten Eindruck. Schade ist auch, daß es insgesamt nur 32 Level gibt und sich die Anzahl der Spielelemente arg in Grenzen hält. Mit etwas mehr Detail-Liebe in spielerischer Hinsicht hätte sich "Jumping Jack Son" ein "Gut"-Gesicht verdient. So bleibt's bei einem freundlichen "Geht so".

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS	AMIGA 67%
nicht geplant	Grafik: 68% Sound: 74%
	POWER-WERTUNG: 67%

ATARI ST 67%	C 64
Grafik: 70% Sound: 69%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 67%	



Bis man zum Spielen kommt, ist man eingeschlafen (Amiga)



Durch Eisen, Blech und Stahl frißt sich mein Laserstrahl (ST)

SCHLAFPILLE

Singe's Castle

Nichts anderes als die Fortsetzung von "Dragon's Lair" verbirgt sich hinter dem Titel "Escape from Singe's Castle". Anscheinend war der Vorgänger so erfolgreich, daß sich die Grafiker sofort entschlossen, eine Fortsetzung mit Ritter Dirk zu zeichnen und diese auf fünf Disketten zu bannen. Wieder muß der Gute die Prinzessin aus einem Schloß voller böser Überraschungen befreien. Das Spielprinzip ist jedoch gleich geblieben: Auf dem Bildschirm wird ein Zeichentrickfilm gezeigt, bei dem man im richtigen Moment den Joystick benutzen muß. Entweder hat man mit dem Joystick richtig reagiert, und Dirk stolpert wohlbehalten in die nächste Szene. Andernfalls wird er wahlweise zerstückelt, verbrannt, er stürzt ab oder es ereilen ihn andere unangenehme Todesarten. Dirk kann man mit dem Joystick also nicht direkt steuern, sondern nur die Handlung ("Schwert ziehen", "Nach links") beeinflussen. Bei einer falschen Aktion wird der laufende Film unterbrochen, und es wird seine Todesart gezeigt. Zum Glück gibt's fünf Leben. *hf*

Hilfe

"Space Ace" war ja noch ganz lustig. Schnell geladen, konnte man sofort losspielen und hatte an dem Spiel Spaß, auch wenn's zu teuer war. Bei "Escape from Singe's Castle" hat man jedoch erfolgreich das letzte bißchen Programmierkunst ausgemerzt. Bis man zum Spielen kommt, vergeht rund eine Minute. Und auch im Spiel werden die Szenen in einer Geschwindigkeit nachgeladen, daß man fast glaubt, einen C64 ohne Floppy-Speeder vor sich zu haben (jedenfalls fast). Die Grafik ist toll, aber während man "Space Ace" noch spielen konnte, ist die Fortsetzung von "Dragon's Lair" nur ein einziger großer Spielekrampf.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Visionary Limited, Zirka-Preis: 140 Mark

MS-DOS	**AMIGA 25%**
in Vorbereitung	Grafik: 82% Sound: 79%
	POWER-WERTUNG: 25%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

FREIHEIT FÜR ROBO-ZOMBIES

Escape

Skrupellos sind die Reptilons, grausam und gemein. Ihr Hobby besteht darin, hochkarätige Wissenschaftler vom Planeten Erde zu entführen und zur Zwangsarbeit in Reptilon-Fabriken auf dem Planeten "X" zu verdonnern. Hier wacht eine Schar von blechernen Ungetümern über die armen Gefangenen, die allmählich zu "Robo-Zombies" verwandelt werden.

"Escape from the Planet of the Robot Monsters" ist eine liebvevolle Parodie auf die Science-fiction-Stories der 50er Jahre. Die Grafik wird bei diesem Actionspiel im 3D-angehauchten "Schräg-von-oben"-Look gezeigt. Zwei Spieler können gleichzeitig am Befreiungsversuch teilnehmen. Fabrik für Fabrik schießt man die in enormen Massen antuckernden Robot-Wächter ab, befreit Gefangene durch Berührung und muß Schalter aktivieren, die Rolltreppen in Bewegung setzen, welche zum nächsten Stockwerk führen. Einige Roboter hinterlassen beim Verpulvern grüne Kristalle, deren Aufsammeln mit mehr Brutzelkraft für Eure Laserkanone belohnt wird. *hl*

Geht so



Das dürfte das Computerspiel mit dem längsten Namen aller Zeiten sein. Es hat auch gute Chancen auf einen Rekord in der Kategorie "Roboterdichte pro Level". Die knurrigen Edelstahl-Wächer greifen im Dutzend billiger an. An einigen Ecken leidet die Spielbarkeit unter diesen Massenszenen — vor allem dann, wenn eine besonders schnelle Robotersorte angreift. Da können mich die vielen "Continues" nicht sonderlich trösten. Escape bringt zu zweit mehr Spaß. Man kann sich das Roboter-Verschrotten gemütlich teilen und kommt leichter voran. Die detaillierte, humorvolle Grafik hat einiges für sich.

STECKBRIEF



Genre: Action
Hersteller: Tengen, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 64%	**C 64**
Grafik: 70% Sound: 69%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 64%	

Kunst und Amiga

Für Grafik-Künstler



Der Autor regt zu Impressionen an und entführt den Computeranwender aus der kühlen Welt der Bits in den Himmel der schönen Künste.
1990, ca. 250 Seiten
ISBN 3-89090-233-2
DM 98,–/sFr 90,20/öS 764,–



Grundlagen, Clipping, perspektivische Projektion, Raytracing, versteckte Linien, Schatten, Reflexion, 3D-Editor.
1989, 376 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-526-9
DM 69,–/sFr 63,50/öS 538,–



Detailliert erfahren Sie hier die Möglichkeiten der Computergrafik und -animation in Verbindung mit der Videografie.
1989, 201 Seiten
ISBN 3-89090-764-4
DM 59,–/sFr 54,30/öS 460,–



Systeme zwischen Ordnung und Chaos – ein Buch nicht für den Spezialisten, sondern für jedermann, der sich für Computergrafik begeistert.
1989, 278 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-600-1
DM 79,–/sFr 72,70/öS 616,–

Bookware – Software zum Buchpreis



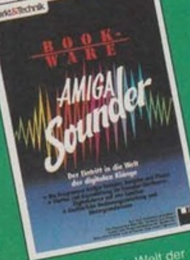
Animationen in Bild und Ton. Ob Sie Computerfilm-Pionier sind, oder von Walt Disney inspiriert –, Trickstudio A bietet Ihnen viele kreative Möglichkeiten.
1990, ca. 80 Seiten, inkl. Disk.
ISBN 3-89090-886-1
DM 99,–*/sFr 91,–*/öS 842,–*



Raytracing komplexer Szenen, hohe Geschwindigkeit, Texture-Mapping, Multitasking, komfortabler 3-D-Editor, Materialeigenschaften.
1989, 156 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-727-X
DM 98,–*/sFr 90,20*/öS 834,–*



Relationales System zum Verwalten von Daten aller Art, auch von IFF-Grafiken mit integrierter Diashow-Funktion.
1989, 188 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-791-1
DM 89,–*/sFr 81,90*/öS 757,–*



Der Eintritt in die Welt der digitalen Klänge.
1989, ca. 120 Seiten, inkl. 2 Programmdisketten, inkl. Platine
ISBN 3-89090-709-1
DM 98,–*/sFr 91,–*/öS 834,–*

Für Hardware-Freaks



Eine behutsame Einführung in die Bedienung des Amiga 500. Für Workbench 1.3.
2., überarbeitete Auflage,
1989, 541 Seiten
ISBN 3-89090-300-2
ca. **DM 49,–**/sFr 45,10/öS 382,–



Für Amiga 500, 1000 und 2000. Mit vielen Platinenlayouts und ausführlichen Selbstbauanleitungen.
1989, 299 Seiten, inkl. Platinen und Diskette
ISBN 3-89090-586-2
ca. **DM 98,–**/sFr 90,20/öS 764,–

* Unverbindliche Preisempfehlung





Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

INFO-COUPON Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

☐ Ich bin Fachhändler

Name

Straße

PLZ/Ort

Bitte ausschneiden und einsenden an: Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München



Der Müllmann auf Rädern ist wieder unterwegs (Amiga)



Springer ohne Ende: Terry auf Wanderschaft (Atari ST)

SAUBERE SACHE

Skidz

Zwei besonders populäre Freizeit-Sportgeräte hat Gremlin in seinem neuen Geschicklichkeitsspiel listig verquirlt. Bei "Skidz" habt Ihr zu Beginn die Wahl, ob Ihr ein BMX-Rad oder ein Skateboard besteigen wollt. Steuerung und Spielablauf sind bei beiden Apparillos aber ziemlich gleich. Ihr steuert einen coolen Burschen, der mit Rad oder Brett durch fünf Spielabschnitte kurvt, die man zu Beginn direkt anwählen kann. Außerdem gibt es ein Rennen, bei dem man gegen einen Mitfahrer antritt. In den fünf Levels tickt ein Zeitlimit, in dem Ihr Eure umweltfreundliche Aufgabe erfüllen müßt: Sammelt den herumliegenden Müll durch Drüberfahren auf und deponiert ihn in Mülltonen. Auch die Energieanzeige ist wichtig, die bei Unfällen runtergeht, aber durchs Überrollen von handfester Nahrung wieder steigt. Gas gibt man durch flottes, mehrmaliges Joystickziehen in die gewünschte Fahrtrichtung, der Druck auf den Feuerknopf löst einen beherzten Sprung aus. Schafft Ihr einen Abschnitt, könnt Ihr in einem Laden das eine oder andere Extra kaufen. *hl*

Gut!



Die meisten Skateboard-Spiele haben den Charme eines platten Reifens. Aber Vorsicht vor Vorurteilen, denn Skidz holt aus dem etwas ausgelaugten Genre sehr viel heraus. Die Amiga-Version bietet tadellose Grafik und fetzigen Sound, gepaart mit einem schlauen Spielprinzip. Jeder der fünf Levels ist groß und erfordert einiges an Übung, um ihn zu meistern. Alle Abschnitte am Stück zu schaffen, ist eine echte Herausforderung. Großen Anteil am Spielspaß hat die gewitzte Steuerung, bei der das Skateboard-Feeling gut rüberkommt. Skidz spielt sich flott und rollt den anderen Skateboard/BMX-Programmen davon.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 65 bis 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA 73%**
nicht geplant	Grafik: 76% Sound: 74%
	POWER-WERTUNG: 73%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

WENN BÄLLE HÜPFEN

Cloud Kingdoms

Feuerwelt, Steinwelt, Lavawelt, Eiswelt, Kristallwelt: Durch diese und weitere 28 Levels muß sich der Ball "Terry" schlagen. Terry ist grün, rund und äußerst hüpffreudig. Sie steuern ihn mit dem Joystick und müssen alle Kristalle aufspüren, die in einem Level verborgen sind. Viele liegen offen in der Gegend herum, andere sind eingeschlossen und manche sogar tückisch versteckt. "Cloud Kingdoms" wäre kein Computerspiel, wären da nicht diverse Bösartigkeiten, die Terry an die Rundung wollen. Insekten, Lavafelder, Billardkugeln, Säurepfützen und andere Scheußlichkeiten ziehen dem Ball Energie ab. Über manche dieser Wichte kann Terry hüpfen, um ihnen zu entgehen; außerdem ist ein gezielter Sprung bei den zahlreichen Abgründen die einzige Möglichkeit, um weiterzukommen. Im Spiel läuft kontinuierlich die Zeit ab, wenn der Zähler "0" erreicht, ist ein Terry futsch. Damit aber nicht alles gegen ihn gestimmt ist, haben die Programmierer Bonus-Gegenstände wie lebensspendende Sodaflaschen oder Bonus-Früchte eingebaut. *al*

Geht so



Viele Levels, jeder mit einer anderen Aufgabe, plus eine Menge netter Gags — Cloud Kingdoms sieht auf den ersten Blick nicht übel aus. Auch technisch gibt's wenig zu mäkeln. Grafik und Sound sind für den Atari ST recht anständig. Nur leider fehlt der Mischung aus Hüpfen, Steuern und Sammeln der rechte Biß. Was man sich an Spielelementen von "Quedex", "Puffys Saga" und "Rock'n Roll" "geborgt" hat, ist zu lau — außerdem sind die Levels nicht groß. Wer sich durch 32 nette Levels schlagen will und ein leichtes Spiel sucht, wird anständig bedient. Profis sollten sich lieber nach anderen Herausforderungen umsehen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 43%	**C 64**
Grafik: 39% Sound: 40%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 43%	

POWER TIPS

der totale Durchblick ist sicher!

Der neue einzigartige Sammelordner von POWER PLAY



Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Den gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für POWER PLAY-Leser!

Super Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in extra Neon-Pink! Auf dem Titel signalisiert Trantor höchstpersönlich: „Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper-Ordnung!"

Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften – so geht kein heißer Tip verloren. Helle Köpfchen schlagen gleich zu – zum supergünstigen Preis von nur 9,– DM.

Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an:

Computer Service Ernst Jost,
Markt & Technik Leser Service,
Postfach 14 02 20,
8000 München 5

Bestell-Gutschein

Ja, ich will ____ Exemplare

des POWER TIPS-Ordners zum Spezialpreis von 9,– DM zuzüglich Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name/Vorname

Straße/Nr. Telefon

PLZ/Ort

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an:
Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5



Der "Window Wizard" entpuppt sich als fades Actionspiel (Amiga)

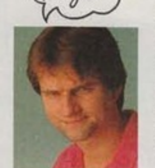
ZU BRUCH GEGANGEN

Window Wizard

Manche sind von Beruf Sohn reicher Eltern, andere haben im Leben einfach Glück und manche müssen sich von ganz unten nach oben in die unterkühlten Chefetagen etablierter Firmen kämpfen. So auch der ehrgeizige Held dieses Spiels, Willy, der als Fensterputzer seine Karriere startet. An einem mehrstöckigen Wohnhaus beginnt er sein Werk, wobei er in einem Förderkorb steht. Die Fenster müssen für die Putzarbeit verschlossen sein. Die neugierigen Hausbewohner beobachten Willy jedoch nur zu gerne oder verscheuchen ihn sogar. Mit einer Hupe lockt er diese weg. Andernorts bekleckert ein Vogel das frische Fenster. Den Vogelmist kann Willy jedoch nur mit einem Spezialreiniger entfernen, der normal verschmutzte Fenster zerplatzen läßt, also Vorsicht. Außerdem ähnelt der Wohnblock einem Irrenhaus, denn überall fallen Katzen, Computer und Leute aus den Fenstern, denen Willy ausweichen muß. Manchmal liegen hinter den Fenstern auch wertvolle Gegenstände, die Willys Punktekonto sehr guttun.

hf

Na ja...

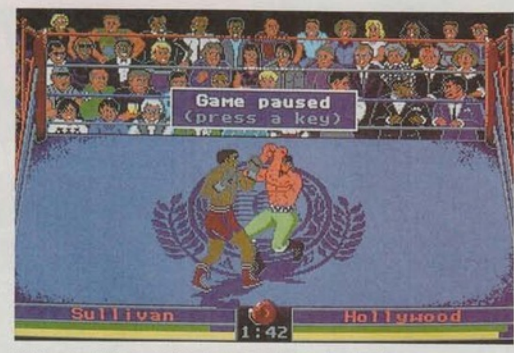


Das hätte ein nettes Spiel werden können, wenn man bei der Programmierung auf die Spielbarkeit geachtet hätte. Anders kann ich es mir nicht erklären, daß gleich im ersten Level alle Spielelemente eingesetzt wurden. An den Halteseilen des Korbes wird gesägt, Dinge purzeln herunter, der unsaubere Vogel hinterläßt überall seinen Dreck und die Fenster stehen offen; alles zur gleichen Zeit. So gut kann eine Putzkolonne gar nicht sein, um gegen diesen massiven Dreckangriff anzukommen. Die nette Musik ist angesichts dieser Spielmisere verschwendet. Wirklich schade um die Programmierarbeit.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Reline, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 32%
in Vorbereitung	Grafik: 43% Sound: 56%
	POWER-WERTUNG: 32%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Schlagen, bücken, notfalls verdrücken (MS-DOS/EGA)

TIEFSCHLAG A LA CARTE

Low Blow

Als Profi-Boxer kann man eine schöne Stange Geld verdienen, doch es ist nicht jedermanns Sache, sich von wandelnden Kleiderschränken das Kleinhirn weich und die Schneidezähne locker klopfen zu lassen. Die zarten Gemüter dieser Welt, die kein Blut (und am wenigsten ihr eigenes) sehen können, verteilen einfach mit dem Joystick saftige Hiebe. Um Champion im "Low Blow"-Ring zu werden, müßt Ihr immer stärker werdende Computergegner besiegen, die alle mit leicht variierenden Kampftaktiken auftrumpfen. Läßt sich ein Freiwilliger auftreiben, könnt Ihr auch mit einem Freund in den Ring steigen und Euch gegenseitig vertrimmen.

Low Blow bietet die von anderen Box-Simulationen bekannten Schlag- und Dekkungsarten. Eine besondere Spezialität ist aber der Tiefschlag, der dem Spiel seinen Namen gab. Der dynamische Schwinger in des Gegners Weichteile entspricht natürlich nicht den Regeln, doch wenn alle drei Ringrichter gerade weggucken, könnt Ihr einen Low Blow riskieren.

hl

Gut!



Bislang gibt's nur eine Box-Simulation, die mich begeistern kann: "Mike Tyson's Punch-Out" fürs Nintendo Entertainment System. Unter den größtenteils grausigen Computer-Boxereien schlägt sich Low Blow gut. Die Software-Keilerei ist spielerisch nicht gerade der niveauvolle Gipfel aller Genüsse, aber wesentlich geistreicher als andere Vertreter dieses Genres. Besonders hoch ist der Schadenfreude-Faktor bei einem gelungenen Tiefschlag. Die Grafik ist auch auf relativ lahmen PCs erfreulich schnell. Ohne Joystick sollte Ihr aber nicht in den Ring steigen, die Tastatursteuerung ist mäßig.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 69%	AMIGA
Grafik: 71% Sound: 27%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 69%	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Die Football-Roboter formieren sich für den nächsten Spielzug (Amiga)



Beim Liga-Spiel geht's um sehr viel (MS-DOS/VGA)

TERMINATOR-TOUCHDOWN

Cyberball

Die American-Football-Liga bietet im Jahre 2022 ein merkwürdiges Bild: Nach einem Match verschwinden die Spieler nicht unter der Dusche, sondern in einem schönen heißen Ölbad. Die Football-Teams bestehen aus Robotern. Da man die Football-Regeln geändert hat, gab man dem Sport der Zukunft auch gleich einen neuen Namen: "Cyberball".

Ihr habt zu Beginn die Wahl zwischen einem von sechs Teams. Ihr spielt immer gegen eine Computermannschaft, könnt aber auch mit einem Mitspieler zusammen antreten. Ein Spiel ist in sechs Abschnitte unterteilt. Wie beim richtigen Football, versucht Ihr die Grundlinie der gegnerischen Spielhälfte zu erreichen. Klappt es, bekommt man sechs Punkte für den Touchdown gutgeschrieben. Ein Team ist so lange in Ballbesitz, solange der Metallball noch heil ist: Er erwärmt sich allmählich und explodiert schließlich, woraufhin die andere Mannschaft in Ballbesitz kommt. Es gibt eine "Defuse-Line", die Ihr schnell erreichen müßt, bevor der Ball in die Luft fliegt. *hl*

Geht so



Mit 67 verschiedenen Spielzügen bietet Cyberball viel taktisches Krümelwerk für Football-Versierte. Diese Vielfalt wird ebenso, wie die tolle Spielidee von der recht unbefriedigenden Steuerung runtergezogen. Nicht zuletzt wegen dem im Verhältnis zur Spritegröße recht engen Spielfeld ist Cyberball eher ein Lotterie- als ein Sportspiel. Das etwas schwammige Gefühl beim Steuern der Roboter verursacht den dumpfen Verdacht, daß gelungene Kombinationen eher Glücks- als Könnenssache sind. Wer eine ordentliche Football-Simulation sucht, greife lieber zu "TV Sports Football".

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Tengen, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 48%
in Vorbereitung	Grafik: 57% Sound: 64%
	POWER-WERTUNG: 48%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

OHNE AT TUT'S WEH

Face Off

Energische Prügeleien gehören zu den belebenden Elementen jedes Eishockey-Matches. Die gelegentlichen Faustkeilereien werden beim neuen PC-Eishockey "Face Off" entsprechend gewürdigt. Um sich den Puck vom Gegner zu angeln, hat man die Wahl zwischen sanftem Behakeln (absolut regelgerecht) und zielstrebigem Umhauen (überhaupt nicht regelgerecht, aber der Schiedsrichter schaut öfters gnädig weg). In der Hitze des Gefechts muß man aufpassen, daß man nicht reihenweise Spieler des eigenen Teams aufs Eis legt. Wird's einem Gefoulten zu bunt, folgt ein Boxkampf in Nahaufnahme.

Bei Face Off spielt man zu zweit gegeneinander oder mit dem Computer, der drei Schwierigkeitsgrade bietet. Während eines Matches müßt Ihr die drei Spielerreihen immer wieder mal auswechseln. In einem Ligamodus können beliebig viele menschliche Spieler mitmischen. Zur Steuerung wird dringend ein Joystick empfohlen. Die PC-Version läuft mit CGA-, EGA- und VGA-Karten. *hl*

Geht so



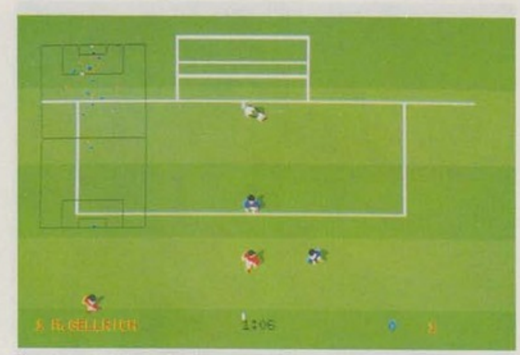
Hier steckt fast alles drin, was ich mir von einer guten Eishockey-Simulation wünsche. Neben dem Ligamodus (die Tabelle wird automatisch gespeichert) gefallen solche Details wie die Einstellung der Regelstrenge ("Aussie Rules" bedeutet "alles ist erlaubt" — mächtig schmerzhaft). Doch wenn man nicht gerade einen fixen AT hat, ist die EGA/VGA-Grafik unmöglich ruckhaft und langsam. Hier muß man sich "freiwillig" mit CGA-Bildern begnügen, um ein halbwegs flüssiges Match zu erleben. Aber auch spielerisch gibt's Mängel: Das Geschehen ist etwas unübersichtlich, und der Computer spielt zu schwach.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Game Star, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 68%	AMIGA
Grafik: 63% Sound: 58%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 68%	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant


Der Torwart fleht — am Pfosten er steht (Amiga)


Ein vielbeschäftigtes Sprite: Trainer und Spieler in einem (ST)

KEIN MEISTERSTÜCK

Manchester United

Die lizenzwütige Software-Industrie hat was Neues zu bieten: Nach Spielen zu Automaten, Büchern, Filmen und Comics gibt es mit "Manchester United" jetzt gar das "Spiel zum Fußballclub". Der altehrwürdige englische Verein hat in diesem Programm einen neuen Trainer verpaßt bekommen: Ihr habt die Ehre, durch Spielerhandel, Taktikwahl und Dosieren des Trainingspensums die Kicker auf Meisterschaftskurs zu bringen. Eine komplette Saison lang währt das Tabellengerangel mit den anderen Spitzenteams der englischen Liga; der Spielstand kann gespeichert werden.

Neben den Trainerfreuden dürft Ihr auch aktiv ins Spielgeschehen eingreifen. Die Partien werden von der Seite gezeigt und die individuellen Stärken der Einzelspieler wirken sich ein wenig auf ihre Leistung auf dem Rasen aus. Durch Loslassen des Feuerknopfs wird der Ball geschossen; befördert Ihr ihn mit einem Doppelklick vom Fuß weg, wird das runde Leder besonders hoch gekickt. Außerhalb des Liga-Betriebs kann man auch Freundschaftsspiele austragen. *hl*

Geht so



Allzuviel kann man nicht ausrichten: Mannschaftsaufstellung hier, Blick auf die Tabelle da — viel mehr wird nicht geboten. Auch der adrette Action-Teil, in dem man selber zum Joystick greift, enttäuscht ein wenig. Der Ball wird erst nach einer kleinen Pause geschossen, nachdem man den Feuerknopf losgelassen hat. So kurz dieser Augenblick auch ist, so nervig sind seine Auswirkungen. Auch wenn man eigentlich rechtzeitig auf einen Angriff zum Ball reagiert, wird der Paß oft zu spät ausgeführt und der Gegenspieler schnappt sich das Leder. Das zähe Gekicke ist nicht gerade sonderlich motivierend.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 48%
nicht geplant	Grafik: 71% Sound: 61%
	POWER-WERTUNG: 48%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

GEHEUERT UND GEFEUERT

Player Manager

Während Fans des Fußballspiels "Kick Off" noch ein wenig auf den offiziellen Nachfolger "Kick Off 2" warten müssen, hat Anco zur Überbrückung "Player Manager" veröffentlicht: Das gute alte Kick Off wurde mit einer Trainer-Simulation verknubbelt. Es gibt vier Ligen und Euer Ziel ist natürlich, in die oberste Spielklasse zu kommen und Meister zu werden. Für jeden einzelnen Spieler gibt es eine Reihe von Statistiken, die seine Stärke beurteilen helfen. Ihr habt die Mannschaftsaufstellung, die Spieltaktik, die Entscheidung über Transfers und Vertragsverlängerungen in der Hand. Wenn Ihr als Trainer nur Murks baut und die Mannschaft ständig in der Abstiegszone dümpelt, kann es passieren, daß Ihr vom Präsidium gefeuert werdet. Steht ein Spiel an, habt Ihr die Wahl, mitzuspielen (in einer 2 x 3 Minuten Partie im Kick Off-Stil), eine Art Schnelldurchlauf zu sehen oder einfach das Ergebnis mitgeteilt zu bekommen. Die Team-Kollegen werden je nach ihren Stärken mehr oder weniger geschickt vom Computer gesteuert. *hl*

Gut!



Von Kick Off war ich nie so richtig begeistert, aber in Verbindung mit dem ausgeklügelten Management-Teil kann sich das rasante Rasengeschiebe sehen lassen. Auch wenn man sich nur auf den Trainer-Job beschränkt, bringt Player Manager Spaß. Der Schwierigkeitsgrad ist gerade richtig und die strategischen Entscheidungen haben spürbare Auswirkungen auf den Verlauf der Spiele. Wer Kick Off mochte, wird mit Begeisterung zum Joystick greifen, um seinen Spielern tatkräftig zu helfen. Die Mischung ist im Gegensatz zum enttäuschenden "Manchester United" gut gelungen. Alles in allem viel Spiel fürs Geld.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Anco, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 76%	**C 64**
Grafik: 60% Sound: 39%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 76%	





Emlyn Hughes Soccer

Bei soviel Fußball-Krücken, die in letzter Zeit veröffentlicht worden sind, tun die starken 16-Bit-Umsetzungen von "Emlyn Hughes International Soccer" besonders gut. Die anspruchsvolle Steuerung und sämtliche Spielmodi der C 64-Version wurden tadellos umgesetzt. Dank besserer, schnellerer Grafik ist der Spielwitz noch eine Prise höher. Eine Super Fußball-Simulation. *hl*

Genre: Sport Hersteller: Audiogenic Zirka-Preis: 75 Mark	
AMIGA	**83%**
Grafik: 74%	Sound: 72%
POWER-WERTUNG: 83%	



SAS Combat Simulator

Selbst bei dem niedrigen Preis von 20 Mark muß man von "SAS Combat Simulator" abraten. Das Spiel ist eine äußerst simple Menschen-Metzelei im Stil von "Leathernecks" mit einigen windigen Extras, die als Code-Masters-Symbole getarnt sind. Der kleine Spielfeld-Ausschnitt scrollt abwechselnd horizontal und vertikal. Bevor ein Level (vier gibt's davon) endet, wird kurz auf Seitenansicht umgeblendet. *mg*

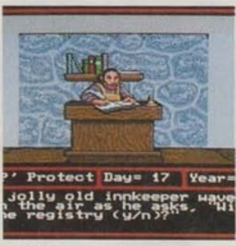
Genre: Action Hersteller: Code Masters Zirka-Preis: 20 Mark	
AMIGA	**27%**
Grafik: 47%	Sound: 22%
POWER-WERTUNG: 27%	



Star Trash

Dieses Spiel macht seinem Namen alle Ehre. Die Idee, einen Ball über eine perspektivische Landschaft zu steuern ist ja ganz nett, aber alles andere als neu (man denke nur an "Marble Madness"). Die Landschaft verwirrt bei der Steuerung nur, auch wenn sie gut aussieht. Auch die Steuerung macht nicht den ausgeklügelsten Eindruck. Nach kurzer Zeit fragt man sich: "Warum spiele ich das eigentlich?" "Star Trash" ist keine Katastrophe, es fehlt nur der rechte Pfiff. *hf*

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Rainbow Arts Zirka-Preis: 59 Mark	
AMIGA	**53%**
Grafik: 60%	Sound: 51%
POWER-WERTUNG: 53%	



Might and Magic II

Vor über einem Jahr testeten wir die Apple-Version von "Might and Magic II", die damals recht gut abschnitt. Kein Wunder, denn mit einer Vielzahl interessanter Missionen, stapelweise Zaubertricks, ausgeschlafenen Gegnern und einem guten Kampfsystem machen Rollenspiele einfach Spaß. Für den Amiga wurde spielerisch nichts verändert, die Grafik dafür ordentlich aufgebohrt und der Sound leider etwas verschlechtert. Wer ein gutes Rollenspiel sucht, sollte sich Might and Magic II besorgen. *al*

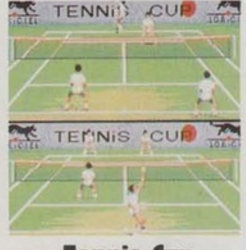
Genre: Rollenspiel Hersteller: New World Computing Zirka-Preis: 70 Mark	
AMIGA	**83%**
Grafik: 73%	Sound: 25%
POWER-WERTUNG: 83%	



Stryx

Was sich schon auf dem Amiga übel spielte, wird auf dem ST selten zum Top-Programm. Diese alte Spieler-Weisheit läßt sich auch auf "Stryx", die Action-Nullnummer mit der dürftigen Steuerung und dem noch dürftigeren Spielwitz anwenden. Als Held vom Dienst bekämpft man einen ungemütlichen Roboteraufstand. Technisch gibt's keine Unterschiede zur Amiga-Version; auch der hohe Anöd-Faktor ist geblieben. Nur für Masochisten, die sich ein frustrierendes Actionspiel antun wollen. *hl*

Genre: Action Hersteller: Psyclapse Zirka-Preis: 70 Mark	
ATARI ST	**23%**
Grafik: 56%	Sound: 41%
POWER-WERTUNG: 23%	



Tennis Cup

Loriciels aktuelle Tennis-Simulation ist für so ziemlich jeden Spielmodus zu haben: Einzel, Doppel, Turnier-Modus, Training, Davis-Cup und Zwei-Spieler-Modus machen "Tennis Cup" zu einer abwechslungsreichen Filzball-Drescherei. Die ST-Umsetzung ist mit der in der letzten Ausgabe getesteten Amiga-Version praktisch identisch. Das Programm spielt sich nicht übel. Im direkten Vergleich zu Starbytes Tennis-Konkurrent "Tie Break" zieht Tennis Cup allerdings den Kürzeren. *hl*

Genre: Sport Hersteller: Loriciel Zirka-Preis: 70 Mark	
ATARI ST	**59%**
Grafik: 66%	Sound: 66%
POWER-WERTUNG: 59%	



Rainbow Islands

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Erfreulicherweise fällt die technisch tadellose ST-Umsetzung gegenüber der grandiosen Amiga-Version kaum ab. 28 spritzige Level, sieben Endgegner und viele versteckte Extras versüßen Euch das Bildschirm-Leben. Rainbow Islands ist eines der perfektesten Geschicklichkeitsspiele, die es bislang für den ST gibt. Steuerung, Abwechslung, Spielidee — hier stimmt einfach alles. *mg*

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 65 Mark	
ATARI ST	**90%**
Grafik: 79%	Sound: 72%
POWER-WERTUNG: 90%	



SAS Combat Simulator

Spielerisch hat sich gegenüber der ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Amiga-Version nichts getan. Das Programm läuft allerdings gewaltig langsamer ab, was den ohnehin kaum vorhandenen Spielspaß nochmals drückt. Wer auf stupides Abknallen von Soldaten steht, der möge mit "SAS Combat Simulator" glücklich werden. Das Programm spielt sich ähnlich erquickend wie ein 60-km-Marsch mit Gepäck auf dem Rücken. *mg*

Genre: Action Hersteller: Code Masters Zirka-Preis: 20 Mark	
ATARI ST	**23%**
Grafik: 44%	Sound: 19%
POWER-WERTUNG: 23%	



Space Ace

Jetzt muß Dexter auch auf dem Atari ST seine Freundin aus den Klauen des fiesen Schurken befreien. Die Steuerung und der Handlungsablauf sind mit der Amiga-Version absolut identisch. Auch hier ein großes Lob an die Programmierer, die es schaffen, so viel Grafik und Sound in so kurzer Zeit zu laden. In der Spielhalle war's toll, aber auf dem Computer wird man zum Diskjockey. Fazit: Tolle Grafik, toller Sound, zu hoher Preis und den Spielwitz kann man mit der Lupe suchen. *hf*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ready Soft
Zirka-Preis: 140 Mark

ATARI ST 43%
Grafik: 88% Sound: 82%
POWER-WERTUNG: 43%



Pipe Mania

Leitungen verlegen unter Zeitdruck: Pipe Mania (früher "Pipe Dream") hat ein derart wasserdichtes Spielprinzip, daß man einfach nicht viel falsch machen kann. Die C 64-Version ist recht anständig. Alle Features des Amiga-Originals sind vorhanden, nur die Paßwörter heißen anders. Leider fehlt der treibende Sound der ST- und Amiga-Version, deshalb gibt's ein Pünktchen weniger beim Spielspaß. Trotzdem: ein wirklich tolles Programm. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 70 Mark

C 64 77%
Grafik: 50% Sound: 48%
POWER-WERTUNG: 77%



Renaissance

Wie nicht anders zu erwarten, gleicht die ST-Umsetzung dem Amiga-Original wie ein Ei dem anderen. Auf der Diskette tummeln sich je eine aufgemotzte sowie (leider nicht ganz) originalgetreue Variante der Oldies "Centipede", "Asteroids", "Galaxians" und "Space Invaders". Sowohl bei den Urversionen als auch bei den 90er Remixes wurde arg geschlampt. Keines der acht Spiele erreicht die Qualität der Arcade-Vorbilder. Selbst Nostalgie-Fans sollten auf "Renaissance" tunlichst verzichten. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Impressions
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST 21%
Grafik: 32% Sound: 31%
POWER-WERTUNG: 21%



Starflight

PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Nach PC-, Amiga-, und C 64-Besitzern dürfen jetzt auch die Atarianer den "Starflight"-Weltraum erforschen. Die ST-Umsetzung ist mit der Amiga-Version identisch. Freut Euch also auf ein komplexes Weltraum-Erforschungsspiel mit guter Benutzerführung, ulkigen Aliens und jeder Menge Puzzles. Ihr findet im Starflight-Cluebook in dieser Ausgabe gleich ein paar praktische Tips. *hl*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 86%
Grafik: 48% Sound: 23%
POWER-WERTUNG: 86%



Emlyn Hughes Soccer

Wenn es Ihnen in diesen WM-haltigen Zeiten nach einer technisch anspruchsvollen Fußball-Simulation mit Filigran-Steuerung, zehn verschiedenen Computergegnern, Zwei-Spieler-Team-Modus und schöner schneller Grafik gelüstet, sollten Sie einen Blick auf "Emlyn Hughes International Soccer" auf dem ST werfen. Die Spielbarkeit ist die große Stärke dieses Programms, bei der bis zu acht Spieler in einer Liga antreten können. Ein Pflichtspiel für Fußball-Fans. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Audiogenic
Zirka-Preis: 75 Mark

ATARI ST 83%
Grafik: 74% Sound: 72%
POWER-WERTUNG: 83%



Black Tiger

Die Umsetzung des gleichnamigen Capcom-Spielautomaten sieht auf dem C 64 nicht so hübsch aus wie bei ST und Amiga. Das ruckfreie Scrolling ist dafür ein Fortschritt, was der Spielbarkeit zugute kommt. Säbelrasselnd hackt man sich durch mehrere Etagen Unterwelt, sammelt Kleingeld auf und kauft netten älteren Herren Extrawaffen ab. "Black Tiger" ist kein intellektueller Hochgenuß, der Jahre vorhält, aber ein kreuzbraves Actionspiel, das auf dem C 64 ganz annehmbar geraten ist. *hl*

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

C 64 58%
Grafik: 60% Sound: 64%
POWER-WERTUNG: 58%

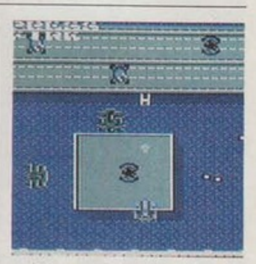


Rainbow Islands

Mit den brillanten Amiga- und ST-Versionen kann die C 64-Umsetzung leider nicht mithalten. Im Vergleich zu anderen Neuerscheinungen für diesen Computer macht "Rainbow Islands" allerdings eine ordentliche Figur. Vom technischen Standpunkt aus gesehen weist es einige Mängel auf (viele der Objekte sind keine Sprites, sondern sich ruckelnd bewegende Zeichensatz-Grafik), spielerisch wirken sich diese zum Glück nicht so schlimm aus. Unterm Strich kommt ein nettes Geschicklichkeitsspiel heraus. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 35 bis 50 Mark

C 64 67%
Grafik: 58% Sound: 63%
POWER-WERTUNG: 67%



Scramble Spirits

Verkehrte Welt: Die C 64-Umsetzung von "Scramble Spririts" spielt sich tatsächlich besser als beide 16-Bit-Varianten für Amiga und ST. Der Schwierigkeitsgrad ist moderater, und die Gegner-Sprites zuckeln nicht gar so schlimm über den Bildschirm. Zu den besten Ballerspielen zählt Scramble Spirits deshalb zwar nicht, hält sich aber tapfer in der "Gerade-noch-überdurchschnittlich"-Kategorie. Die Grafik dümpelt eher in der "Hab-ich-schon-besser-gesehen"-Klasse vor sich hin. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Grandslam
Zirka-Preis: 40 bis 50 Mark

C 64 54%
Grafik: 41% Sound: 40%
POWER-WERTUNG: 54%



Pipe Mania

Wutgeheul und Freudengeschrei, durchspielte Nächte und knirschende Joysticks: Selten war ein Spiel so magisch anziehend wie "Pipe Mania" (früher "Pipe Dream"). Ob alleine oder zu zweit, erhöhter Adrenalinverbrauch ist beim Leitungverlegen quasi garantiert. Mehrere Spielmodi sorgen beim Leitungverlegen für Stimmung. Auf dem Atari ST sind Grafik und Sound fast genauso gut wie auf dem Amiga-Vorbild. Wer ein gutes Geschicklichkeitsspiel sucht, wird Pipe Mania lieben. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST	78%
Grafik: 53%	Sound: 50%
POWER-WERTUNG: 78%	



Fiendish Freddy

Da sieht man, daß es doch noch gute C 64-Umsetzungen gibt: Der auf dem Amiga sehr aufwendige "Fiendish Freddy" ist auf dem C 64 deutlich besser spielbar als das 16-Bit-Vorbild. Dabei müssen bei der Grafik erstaunlich geringe Abstriche gemacht werden. Auch spielerisch wurde nichts vom Zirkusspaß abgespeckt. Endlich wieder ein Spiel, das auf dem C 64 Laune bringt. Für Freunde von Zirkusspielen lohnt sich der Kauf. *al*

Genre: Sport
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 70 Mark

C 64	66%
Grafik: 79%	Sound: 74%
POWER-WERTUNG: 66%	

Bundesliga Manager

Beim "Bundesliga Manager" lastet viel Verantwortung auf der breiten Fußballtrainer-Schulter. Das Sport-Strategiespiel bietet auf dem PC keine wesentlichen Unterschiede zur Amiga-Version. Die Tastatursteuerung ist etwas umständlich (Maus empfohlen) und ohne eine EGA- oder VGA-Grafikkarte geht gar nix. Ein ansprechendes Programm, das dünne Grafik, aber soliden Spielspaß für Sport-Enthusiasten parat hat. *hl*

Genre: Strategie
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	71%
Grafik: 36%	Sound: 0%
POWER-WERTUNG: 71%	



Xenomorph

Jetzt dürfen sich auch PC-Besitzer auf die düstere Alien-Hatz begeben. Das Action-Adventure "Xenomorph" mit Rollenspieleinschlag bietet rund zwei Dutzend verwinkelte Labyrinth-Levels, fiese Außerirdische, tonnenweise Gegenstände, eine durchdachte Benutzerführung und eine stimmungsvolle Grafik. Leider kann nur ein Spielstand gespeichert werden. Xenomorph läuft auf allen PCs mit 512 KByte RAM und CGA, EGA oder VGA-Grafikkarte. Nicht gerade "Dungeon Master", trotzdem toll. *mh*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Pandora
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	74%
Grafik: 73%	Sound: 28%
POWER-WERTUNG: 74%	

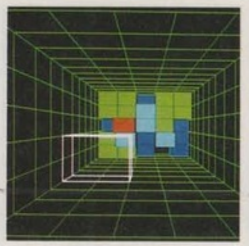


Drakkhen

Drachenfürsten, acht dunkle Dungeons, viel Magie und ein Haufen Monster sind die Zutaten des Rollenspiels "Drakkhen", das es jetzt auch für PCs gibt. Mit einer vierköpfigen Truppe machen Sie sich auf die Suche nach acht Drachensteinen, mit denen Sie die Welt retten müssen. Finstere Monster und Intriganten wollen Sie daran hindern, hier dürfen dann die Schwerter sprechen. Drakkhen braucht 512 KByte RAM und eine CGA-, EGA-Grafikkarte. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	54%
Grafik: 78%	Sound: 23%
POWER-WERTUNG: 54%	



Blockout

Tetris einmal ganz anders dürfen nun Besitzer eines MS-DOS-PCs erleben. Bei "Blockout" darf man diesmal dreidimensional Klötzchen in einem Becher aufeinander stapeln. Um das Ganze zu erschweren, gibt es zusätzlich noch zwei dem 3D angepaßte Steinchensätze, die auch dem abgebrühtesten Puzzlemeister die Schweißtropfen auf die Stirn zaubern. Blockout arbeitet mit allen gängigen Grafikkarten und braucht mindestens 512 KByte RAM. *mh*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	74%
Grafik: 62%	Sound: 08%
POWER-WERTUNG: 74%	

Rock'n Roll

In der tollen Geschicklichkeits-Tüftelei "Rock'n Roll" dreht sich alles um eine kleine getupfte Kugel, die Sie sicher durch 32 Levels jeweils zum Ausgang führen müssen. Die hervorragend mit Musik (AdLib-Unterstützung) unterlegte Aufgabe wird durch Eisfelder, Magneten, Ventilatoren, brüchigen Plattformen und anderen unangenehmen Besonderheiten erschwert. Die Steuerung der Kugel ist vorbildlich und der Spielspaß dank vieler Extras gewaltig. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	82%
Grafik: 77%	Sound: 83%
POWER-WERTUNG: 82%	



Deja Vu II

Gedächtnisschwund, Teil 2: Spielerisch hat sich bei "Deja Vu II" auf dem PC nichts geändert, ein solides Adventure erwartet den Spieler. Beachtlich ist dafür die VGA-Grafik, die nochmal kräftig aufgepeppt wurde. Unter EGA sieht's immer noch recht anständig aus. Leider unterstützt Deja Vu II keine CGA- oder Hercules-Karten. Wer ein solides Adventure mit einer netten Story sucht, das außerdem noch komfortabel zu bedienen ist, sollte zugreifen. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Icom Simulations
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	66%
Grafik: 70%	Sound: 20%
POWER-WERTUNG: 66%	



Schwerter, Philosphie, Monster und Magie sind die Zutaten einer der erfolgreichsten Rollenspielserien aller Zeiten — der "Ultima"-Serie. 1990 feiert die Reihe mit dem Erscheinen von Ultima VI ihr 10jähriges Jubiläum. Den Test zum Spiel findet Ihr in der *POWER PLAY* 5/90 auf drei ausführlichen Seiten. Anläßlich dieser runden Zahl spendiert die Software-Firma Origin, bei der die Ultima-Serie erscheint, zehnmal "Ultima VI" aus der limitierten Auflage im Superedel-Look. Als kleines Bonbon werden die 10 Ultimas von den Programmierern speziell für Euch handsigniert. Um an der Verlosung der 10 Programme teilzunehmen, müßt Ihr nur die folgenden zehn Fragen beantworten und die jeweiligen Buchstaben der richtigen Antworten auf einer Postkarte bis zum 1. 07. 1990, das ist der Einsendeschluß für unseren Wettbewerb, an folgende Adresse schicken.

Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Ultima VI
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar/München

Unter allen richtigen Einsendungen werden dann die zehn glücklichen Gewinner ausgelost. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. *mh*

GROSSER ULTIMA 6 WETTBEWERB

Sammlerwert garantiert: Wir verlosen 10 handsignierte Exemplare von Ultima VI (PC-Version). Und das noch aus einer limitierten Auflage in Extra-Edel-Aufmachung . . .

1. Welches Jubiläum feiert die Ultima-Serie in diesem Jahr?
a. 5 Jahre
b. 10 Jahre
c. 25 Jahre

2. Wie heißt der Schöpfer der Ultimareihe?
a. Bryan Fargo
b. Steve Bak
c. Richard Gariott

3. Wie heißt der Herrscher des Fantasylandes, in dem die Ultimaserie spielt?
a. Elisabeth II.
b. Johannes Paul
c. Lord British

4. Wie heißt die neue Monsterrasse, die in Ultima VI die Lande unsicher macht?
a. Limburger
b. Orks
c. Gargoyles

5. Welches Buch mußte man in Ultima IV suchen?
a. Das ultimative Kochbuch
b. Doc Bobos Memoiren
c. Das Buch des Codex

6. Welchen der drei Charaktere kann man in Ultima V mit in die Party aufnehmen?
a. Trantor
b. Shamino
c. Rosella

7. Wie viele Schreine der Tugenden gibt's in Ultima IV?
a. 4
b. 8
c. 12

8. Wie hieß der Untertitel von "Ultima III"?
a. Exodus
b. Dragonslayer
c. Return of Minax

9. Auf was für einem Computersystem wurde Ultima VI entwickelt?
a. C 64
b. Amiga
c. MS-DOS-PC

10. Aus welchen Zutaten setzt sich der "Gate-Travel Spell" aus Ultima IV zusammen?
a. Ash, Black Pearl, Mandrake Root
b. Ash, Garlic, Spider Silk, Bloodmoss, Mandrake Root
c. Ash, Spider Silk, Garlic, Black Pearl

Rechtzeitig zur Fußball-WM räumt *POWER PLAY* im Stadion auf: 16 Fußball-Simulationen mußten sich einem harten Vergleichstest stellen. Welche Programme kommen zu Meisterschaftsehren?

Der fußballbegeisterte Teil der Bevölkerung wird im Juni zombiehafte Lebensgewohnheiten annehmen: Der ganze Monat ist geprägt von Fußball-Übertragungen der Weltmeisterschaft aus Italien, die mit Beginn der Nachmittags-Partie bis in die tiefe Nacht den Ball über den Bildschirm rollen lassen. Da läßt jeder ambitionierte Kick-Fan den Sommer Sommer sein und zieht sich ins behagliche Halbdunkel des Fernsehzimmers zurück, um die Leistungen der internationalen Balltreter-Elite zu studieren. Wer frustriert stöhnt, wenn das Stürmerbein den Ball nicht trifft oder der Nationaltorwart graziös durch die Lüfte segelnd das runde Leder verfehlt, kann's ja besser machen: In den letzten Monaten gab es eine Flut von neuen Fußball-Programmen für Heimcomputer. Mit dem Joystick in der Hand könnt Ihr selber dribbeln, flanken und Siege feiern.

In einer großen Test-Session haben wir 16 Fußball-Simulationen verglichen. Nächtelang lieferten sich unsere Sportspiel-Experten Martin "Strafstoß" Gaksch und Heinrich "Wadenbein" Lenhardt harte Testmatches, grübelten über Bewertungen und analysierten die spielerischen Vorzüge einzelner Testkandidaten. Das Resultat: kritische Bewertungen von insgesamt 32 Versionen in sieben speziellen Fußball-Kategorien wie "Regeleinhaltung", "Computergegner" und "Spielspaß". Bis zu fünf Bälle wurden in jeder Kategorie vergeben. Doch echte Perlen, die Spaß machen, sind weitaus seltener als grenzenlose Langweiler. Martin nach dem Test ernüchtert: "Was einige Softwarehäuser für teures Geld anbieten, ist teilweise eine Frechheit. Wer ein Fußball-Programm nach dem Namen oder der schönen Pakkung kauft, kann böse reinfallen." Heinrichs Fazit: "Von 16 Programmen sind allenfalls vier bis fünf ihr Geld wert."

Brandneue Fußball-Simulationen haben wir im Vergleichstest nicht berücksichtigt, sondern stellen sie ganz ausführlich im normalen Computerspiele-Teil dieser Ausgabe vor.

Hier eine Zusammenfassung der Fußball-Neuheiten, die wir in dieser oder einer der nächsten Ausgaben testen: "Italy 1990" (nicht zu verwech-



EINER WIRD GEWINNE



seln mit "Italia 1990" von Code Masters) nennt sich der WM-Beitrag von U.S. Gold. Micro-Styles Fußball-Epos heißt "International Soccer Challenge" und bietet eine ungewöhnliche 3D-Perspektive. Der Fußball-Frischling von Krisalis ist das Spiel zum Traditionsclub "Manchester United". Anco hat gleich zwei Eisen im Feuer: "Player Manager", eine Art Mischung aus "Kick Off" und "Football Manager" sowie "Kick Off 2", den offiziellen Nachfolger des Kicker-Klassikers. In Zusammenarbeit mit einem Sportartikel-Hersteller entsteht Oceans "Adidas World Championship Football". Grandslam schließlich bedenkt insbesondere Fans der englischen Nationalmannschaft. Folgerichtiger Titel des Programms: "England".

Der Vergleichstest ist in zwei Teile gegliedert: Zunächst werden alle Programme beschrieben und von unseren beiden Testern beurteilt (dazu gibt's als I-Tüpfelchen das Ergebnis des offiziellen Testspiels. Im Anschluß findet Ihr vier Tabellen, in denen jede einzelne Version für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS-PC extra bewertet wird. *hl*

Für *POWER PLAY* am Ball: Die Redaktions-Rasenkundler Martin Gaksch und Heinrich Lenhardt

Bildnachweis: Werek



INTERNATIONAL SOCCER



Das legendäre "International Soccer" ist der Klassiker in unserem Fußball-Vergleich. Das Spiel wurde vor über fünf Jahren von Commodore auf Steckmodul für den C 64 herausgebracht. 1988 wurde es von CRL auf Kassette und Diskette wiederveröffentlicht. Das flotte Spielgeschehen wird von der Seite gezeigt. Ihr steuert immer den Fußballer, der dem Ball am nächsten steht (außer, Ihr seid in Ballbesitz). Der Torwart wird, sobald er in Sichtweite ist, ebenfalls von Euch kontrolliert. Es gibt neun verschieden starke Computergegner.

Testmatch: 5:2 für Martin (Halbzeit: 4:1).

"Läßt viele neue Spiele alt aussehen."

Heinrich: Hoppla, das hatte ich jahrelang nicht mehr gespielt, aber es bringt immer noch Spaß. Beim Drumherum merkt man schon den Zahn der Zeit: keine taktischen Details, kein Liga-Modus und keine Fouls. Aber eine präzise Steuerung und der spannende Spielablauf lassen viele "neue" Fußballspiele alt aussehen.

Martin: Für mich ist International Soccer immer noch das beste Fußball-Spiel auf einem Computer. Daran ändern auch die schlichte Grafik und der Parameter-Mangel (wenigstens die Spielzeit sollte man einstellen können) nichts. Heinrich hatte Glück, daß ich gerade in einer Formkrise war und deshalb "nur" 5:2 gewann. *mg*



KENNY DALGLISH SOCCER MATCH



Der englische Liga-Kicker Kenny Dalglish lieh diesem Programm seinen Namen. Ihr hechtet dem Ball entweder gegen den Computer hinterher oder tretet gegen einen Freund an. Das Spielfeld, auf dem zwei mal elf Spieler in Zeitlupe durch die Gegend torkeln, scrollt waagerecht. Sehr nervig sind die ständigen Einblendungen einer Schiedsrichter-Grafik bei jedem Einwurf oder Abstoß, denn dieses Bildchen wird jedesmal von Diskette nachgeladen.

Testmatch: 1:0 für Martin, abgebrochen nach dem Halbzeitpfiff.

"Sperre auf Lebenszeit!"

Heinrich: Unfreiwillige Komik verbreitet das Aufprallverhalten des Balls, der nach einem Schuß ein paarmal 6 m hoch aufspringt, um dann mit einem satten "Bonk!" auf den Rasen zu klatschen. In unserem Testfeld sind einige Gurken, doch "Kenny Dalglish Soccer Match" unterbietet sie alle.

Martin: Dieses Programm ist schlicht und einfach eine Frechheit in Bits und Bytes, für die eine unverschämte Softwarefirma auch noch 80 Mark verlangt. Wir haben das Testmatch entnervt nach der halben Spielzeit abgebrochen, denn das hält selbst der hartgesottenste Fußballer nicht aus. Ich beantrage nicht nur eine rote Karte, sondern eine Sperre auf Lebenszeit für dieses wüste "Spiel". *mg*



MICROPROSE SOCCER



Bei "Microprose Soccer" stimmt sowohl Spielspaß als auch die Anzahl der einstellbaren Parameter. Ob Regen oder Sonnenschein, WM-Modus oder Bundesliga, Bananenflanken oder Weitschüsse, Zeitlupenwiederholung oder Computergegner, Freiluftmatches oder Hallenfußball — alles ist bis ins Detail ausgetüftelt und zu einer tollen Fußball-Simulation zusammengefügt worden. Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive gezeigt und scrollt von oben nach unten. Erstaunlicherweise ist die C 64-Version die beste, Amiga-, ST- und PC-Umsetzungen sind ebenfalls gut, spielen sich aber einen Tick zäher.

Testmatch: 2:2 (Halbzeit: 0:0).

"Spannung garantiert."

Heinrich: Der Simulations-Aspekt kommt hier recht kurz, aber in Sachen Action läßt Microprose Soccer keine Wünsche offen. Rasant geht's zur Sache, der WM-Modus ist tadellos und die zahlreichen Computerteams sind eine echte Herausforderung. Bei der MS-DOS-Version sollte man bedenken, daß sie nur auf schnellen PCs Spaß macht (10-MHz-XTs aufwärts).

Martin: Wenn Heinrich und ich bei Microprose Soccer antreten, sind Spannung und Aufregung garantiert. Diesmal fiel der Ausgleich ganze 12 s vor Schluß. Davon abgesehen ist Microprose Soccer eine der gelungensten Fußball-Simulationen in unserem Testfeld. *mg*



STREET SPORTS SOCCER



"Warum eigentlich immer nur Profis vor prall gefüllten Rängen kicken lassen?" dachte man sich beim US-Softwarehaus Epyx und veröffentlichte als Alternative "Street Sports Soccer". Hier gibt's keine Völlers und Möllers, vielmehr kicken Kinder aus der Nachbarschaft. Sucht Euch drei Kids für Euer Team aus (mehr Spieler hat eine Mannschaft nicht) und die Partie kann beginnen. Das Spielfeld wird von der Seite gezeigt. Spieltechnisch geht es spartanisch zu: schlichtes Bolzen ohne nennenswerte Besonderheiten.

Testmatch: 1:1.

"...Fall für die Abstiegszone. Langweiliger geht's kaum."

Heinrich: Ich kann mich noch erinnern, wie enttäuscht ich war, als dieses Programm vor zwei Jahren herauskam. Street Sports Soccer ist kein völliger Fehlschuß, aber ein Fall für die Abstiegszone. Man kommt rasch mit der Steuerung zurecht, aber um so schneller wird das variantenarme Spiel langweilig. Bemerkenswert häßlich ist die Grafik der PC-Version (nur CGA).

Martin: Auch wenn man berücksichtigt, daß Street Sports Soccer zwei Jahre auf dem Buckel hat, so tröstet das nicht über das öde Gekicke hinweg. Mannschaft A schlägt den Ball ideenlos nach vorne, Mannschaft B drischt ihn postwendend zurück — langweiliger geht's kaum. *hl*



WORLD CUP SOCCER '90 (WORLD TROPHY SOCCER)

Ein Spiel mit doppeltem Namen: In den USA veröffentlichte Virgin seinen Fußball-Beitrag unter dem Titel "World Trophy Soccer", in Europa heißt das Programm WM-gerecht "World Cup Soccer '90". Der Weltmeisterschafts-Modus ist läppisch; Ihr spielt lediglich gegen immer stärker werdende Computerteams. Auf Tabellen muß man ebenso verzichten wie aufs Speichern eines Spielstandes. Das Spielfeld scrollt von oben nach unten. Rennt ein Stürmer in aussichtsreicher Position vor des Gegners Tor, wechselt die Grafik und eine Hintertor-Perspektive zeigt den Schützen in Nahaufnahme.

Testmatch: 2:1 für Heinrich.

"Anregend wie ein Wadenkrampf."

Heinrich: Die einfache Steuerung und der einen Gang zu chaotische Spielablauf sind rechte Motivations-Versalzer. Damit bolze ich gerne mal 10 m rum, aber auf Dauer ist das Programm so anregend wie ein Wadenkrampf.

Martin: Wenigstens die Grafik ist bundesligareif, der Rest gehört eher in die Verbandsliga. Kombinations-Fußball kann man getrost vergessen, stumpfsinniges Gebolze ist angesagt. *hl*



FIGHTING SOCCER



Wer bei "Fighting Soccer" blaue Flecken und rote Karten erwartet, wird enttäuscht: Das Spiel ist wesentlich friedlicher, als sein Name vorgaukelt. Das Spielfeld scrollt von oben nach unten und wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Im Ein-Spieler-Modus tritt man der Reihe nach gegen immer stärker werdende Computerteams an. Ihr könnt aber weder Spielzeit noch Gegner verändern. Die Steuerung ist extrem einfach: Durch Feuerknopfdruck bolzt man den Ball nach vorne oder versucht, ihn dem Gegner abzunehmen. Schnelles, zweimaliges Drücken auf den Knopf verursacht einen besonders langen Schuß.

Testmatch: 2:1 für Martin.

"Schnell vergessen und tief vergraben."

Heinrich: Fighting Soccer ist mir viel zu simpel und geht nicht als Fußball-Simulation durch. Das Spielfeld ist im Vergleich zur Spielergröße zu klein. Ein Fall für die große Kiste mit der Aufschrift "schnell vergessen und tief vergraben".

Martin: Ich mußte mich arg zusammennehmen, um bei diesem Spiel nicht schreiend aus dem Zimmer zu stürzen. Die C 64-Version ist der Gipfel der Unfähigkeit. Die 16-Bit-Umsetzungen sind technisch wenigstens noch erträglich, spielen sich aber genauso grausam. Mein Sieg war reine Glückssache — absichtlich klappt hier gar nichts. *hl*



EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER



Dieses Programm sieht auf den ersten Blick wie ein aufgepepptes "International Soccer" aus. Der Spieler wird als erstes mit Dutzenden von Menüs und Optionen erschlagen, mit denen man jede Winzigkeit einstellen kann. Man braucht zwar einige Zeit, um sich durch den Parameter-Dschungel zu schlängeln, aber nach kurzer Eingewöhnungszeit lernt man die positiven Seiten kennen und schätzen. Der Spielablauf wurde gegenüber dem Vorbild etwas geändert. Es gibt verschiedenste Schußtechniken bis hin zu Hackentrick und Kopfball, und in einem Liga-Modus mit acht Teams wird eine Tabelle verwaltet und gespeichert.

Testmatch: 4:0 für Heinrich (Halbzeit: 1:0).

Heinrich: Hmm, das mag ich besonders gern. Am Anfang flucht man zwar nur über die Steuerung, doch nach vielen Trainingsspielen weiß man die anspruchsvollen Finessen zu schätzen. "Emlyn Hughes" ist mehr eine Fußball-Simulation als ein Action-Sportspiel. Die neuen ST-/Amiga-Versionen gefallen mir besonders gut.

Martin: So lobenswert die Parameter-Vielfalt ist, für so störend halte ich die etwas träge Steuerung. Hätten die Programmierer doch das Spiel an sich von International Soccer komplett übernommen und nur die Menüs ergänzt — das Programm wäre noch besser. So ist es zwar auf dem C64 keinesfalls schlecht, aber leider kein Titelanwärter. Die 16-Bit-Versionen wurden zum Glück sichtlich verbessert und stehen an der Spitze der Rangliste. *mg*



MICRODEAL SOCCER

Wie die meisten Fußball-Programme im Testfeld bevorzugt "Microdeal Soccer" die Seitenansicht. Die großen Sprites sind recht hübsch gezeichnet. Während eines Matches dudelt allerdings ständig eine Begleitmusik aus dem Lautsprecher — da hilft nur noch der Lautstärkeregler am Monitor. Der Spielfluß ist eher zäh, da die Sprites recht langsam über den Platz taumeln. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto weiter fliegt der Ball. Sämtliche Einwürfe, Abstöße, Freistöße und Eckbälle werden blödsinnigerweise mit der Space-Taste ausgeführt.

Testmatch: 4:1 für Martin (Halbzeit: 0:1).

"Knapp an der roten Karte vorbei."

Heinrich: Das war eines der ersten Fußballspiele für Amiga und ST — und sollte schnellstens wieder verdrängt werden. Das Programm ist zwar halbwegs spielbar, aber vernünftige Kombinationen sind ein Ding der Unmöglichkeit. Auf dem Spielfeld geht es viel zu gedrängt zu.

Martin: Welcher Scherzkeks auf die Idee kam, Einwürfe und Abstöße mit der Space-Taste ausführen zu lassen, müßte zur Strafe drei Tage lang dieses Programm spielen. Zwar hebt sich Microdeal Soccer von manch anderer Software-Krücke halbwegs ab, schrammt aber nur knapp an einer roten Karte vorbei. *mg*

Bewertung der Fußball-Simulationen für C 64

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Grafik	Strategie & Taktik	Parameter	Ligamodus	Computer-gegner	Regel-einhaltung	Spielspaß
Microprose Soccer	Microprose	60 Mark	4	1	4	4	5	3	5
International Soccer	Commodore/CRL	35 Mark	3	1	1	1	4	3	5
Emlyn Hughes Soccer	Audiogenic	40 Mark	3	2	5	3	4	4	4
Indoor Soccer	Mindscape	50 Mark	3	5	5	4	3	4	3
4 Soccer Simulators	Code Masters	40 Mark	3	1	3	1	3	3	2
Street Sports Soccer	Epyx	40 Mark	3	2	2	1	2	1	2
Kick Off	Anco	35 Mark	2	2	3	3	3	4	2
Bodo Illgner Soccer	Empire	40 Mark	2	2	4	4	2	3	1
Litti's Hot Shot	Gremlin	40 Mark	2	1	3	2	2	3	1
Euro Soccer '88	Grandslam	40 Mark	1	1	2	3	1	3	1
Fighting Soccer	Activision	50 Mark	1	1	1	1	2	3	1

Bewertung der Fußball-Simulationen für Amiga

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Grafik	Strategie & Taktik	Parameter	Ligamodus	Computer-gegner	Regel-einhaltung	Spielspaß
Emlyn Hughes Soccer	Audiogenic	70 Mark	4	2	5	3	4	4	5
Microprose Soccer	Microprose	85 Mark	3	1	4	4	5	3	4
Kick Off	Anco	60 Mark	3	3	3	3	4	5	3
Microdeal Soccer	Microdeal	70 Mark	3	2	4	1	3	4	2
World Cup Soccer '90 (World Trophy Soccer)	Virgin	75 Mark	4	1	3	2	2	4	2
Italia 1990	Code Masters	20 Mark	3	1	2	1	2	4	2
Fighting Soccer	Activision	85 Mark	3	1	1	2	2	3	2
Bodo Illgner	Empire	85 Mark	2	2	4	4	2	3	1
Euro Soccer '88	Grandslam	70 Mark	4	1	2	3	1	3	1
Kenny Dalglish Soccer	Impressions	85 Mark	1	1	2	1	2	2	1

Bewertung der Fußball-Simulationen für Atari ST

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Grafik	Strategie & Taktik	Parameter	Ligamodus	Computer-gegner	Regel-einhaltung	Spielspaß
Emlyn Hughes Soccer	Audiogenic	70 Mark	4	2	5	3	4	4	5
Microprose Soccer	Microprose	85 Mark	3	1	4	4	5	3	4
Kick Off	Anco	60 Mark	3	3	3	3	4	5	3
Microdeal Soccer	Microdeal	70 Mark	3	2	4	1	3	4	2
Italia 1990	Code Masters	20 Mark	2	1	2	1	2	4	2
Fighting Soccer	Activision	85 Mark	3	1	1	2	2	3	2
Bodo Illgner	Empire	85 Mark	2	2	4	4	2	3	1
Euro Soccer '88	Grandslam	70 Mark	4	1	2	3	1	3	1
Kenny Dalglish Soccer	Impressions	85 Mark	1	1	2	1	2	2	1

Bewertung der Fußball-Simulationen für MS-DOS-PCs

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Grafik	Strategie & Taktik	Parameter	Ligamodus	Computer-gegner	Regel-einhaltung	Spielspaß
Microprose Soccer	Microprose	85 Mark	3	1	4	4	5	3	4
Indoor Soccer	Mindscape	80 Mark	3	5	5	4	3	4	3
4 Soccer Simulators	Code Masters	70 Mark	1	1	3	1	3	3	1
Street Sports Soccer	Epyx	70 Mark	2	2	2	1	2	1	1

So wird bewertet:

1 = "ungenügend", 2 = "mäßig", 3 = "durchschnittlich", 4 = "gut", 5 = "hervorragend".

Zusätzlich erhalten alle Programme, die beim Spielspaß mit "hervorragend" abschneiden, einen Meisterschafts-Pokal verliehen. Alle Test-Teilnehmer mit einem "ungenügend" beim Spielspaß erhalten die rote Karte zur deutlichen Abschreckung.

Folgende Kriterien werden bewertet:

Grafik (darunter fallen Aspekte wie flüssiges Scrolling, Tempo, zeichnerische Qualität von Sprites und Spielfeld).

Strategie und Taktik (kann man zwischen verschiedenen Mannschaftsformationen wählen und Spieler auswechseln? Haben die einzelnen Spieler individuelle Eigenschaften?)

Parameter: Je mehr Einstellungen man ändern kann, desto besser; z.B. Spiellänge, Trikotfarben, Platzverhältnisse usw.

Liga-Modus: Gibt es einen Bundesliga- und/oder Turnier-Modus? Wie flexibel ist er? Kann man den Spielstand speichern?

Computergegner: Je mehr Gegner mit unterschiedlicher Spielstärke, desto besser.

Regel-Einhaltung: Je mehr Fußball-Regeln beachtet werden, desto besser (z.B. Eckball, Einwurf, Fouls, Elfmeter, Platzverweise).

Spielspaß: Das wichtigste Kriterium. Alle Einzelwertungen haben auf den Spielspaß einen Einfluß. Dazu kommt die subjektive Bewertung von Motivation, Spielbarkeit und Steuerung. In den Vergleichstabellen sind die Programme nach den Spielspaß-Wertungen sortiert.



BODO ILLGNERS SUPER SOCCER



Promis auf den Platz: Nationalfliegenfänger Bodo Illgner ist der Patenkicker dieses Programms. Mehr als merkwürdig ist die Darstellung des Spielfelds. Bewegt sich der Ball im Mittelfeld, bekommt man das Geschehen von der Seite zu sehen. Nähert er sich einem der beiden Tore, wird abrupt umgeschaltet und die Perspektive um 90 Grad gekippt. Nicht minder exotisch ist die Steuerung: Eine komplizierte Verquickung von Feuerknopfgedrückthalten und Joystickziehen beeinflußt Schußstärke, -höhe und -weite.

Testmatch: 3:0 für Heinrich (Halbzeit: 1:0).

"Was sind denn das für Krümelsprites?"

Heinrich: Ein heißer Anwärter auf den ersten Preis in der Kategorie "Dämlichste Steuerung". Einen geraden Schuß nach vorne hinzubekommen, wird hier zum vielumjubelten Kunststück. Das Umschalten zwischen den verschiedenen Perspektiven gibt der Übersicht den Rest. Hoffentlich hält Bodo Illgner bei der WM besser — als Torwart-Sprite gibt er eine jämmerliche Vorstellung ab.

Martin: Pfui, was sind denn das für Krümelsprites? Hier wurde erneut so ziemlich alles falsch gemacht: zähes Ballgekicke, reine Zufalls-Treffer und ein fußkranker Torwart — mir kommt das kalte Grauen. *hl*



KICK OFF

Ancos "Kick Off" war der Überraschungs-Hit des letzten Jahres. Das Spielfeld ist hier besonders groß geraten und scrollt blitzschnell in alle Richtungen. Eine Übersichtskarte des ganzen Platzes zeigt an, wo sich jeder der 22 Spieler gerade aufhält. Jedem Team kann eine von fünf Stärkestufen zugeordnet werden. In einem Liga-Modus mischen Nationalmannschaften mit. Es gibt Fouls, verschiedene Eckball-Varianten, gelbe Karten und Platzverweise sowie vier Aufstellungs-Formationen.

Sehr gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung. Hat man den Bogen erstmal raus, kann man passen, schießen, dribbeln und köpfen. Die C 64-Umsetzung hat mit den ST-/Amiga-Versionen nicht viel gemeinsam: Hier wird das Spielfeld von der Seite gezeigt, die Steuerung ist anders und der Ablauf langsamer.

Testmatch: 3:1 für Heinrich (Halbzeit: 1:0).

Heinrich: Die Steuerung ist nicht gerade das Gelbe vom Ei und der ganze Spielablauf sehr hektisch. So kommt zwar relativ viel Zufall ins Spiel, aber wenigstens ist Kick Off kurzweilig. Tadelloses, schnelles Scrolling und Zoff durch Fouls und Platzverweise sorgen dafür, daß ständig etwas los ist. Sehr befriedigend, daß Martins ständige Foulerei bei unserem Testmatch bestraft wurde: Das vorentscheidende Tor zum 2:1 fiel durch einen Elfmeter.

Martin: Die C 64-Version spottet jeder Beschreibung, doch auf Amiga und ST kommt durchaus ein flottes Spielchen zustande. Obwohl mir Kick Off manchmal etwas zu unübersichtlich ist, macht es ordentlich Spaß, plaziert sich allerdings deutlich hinter Microprose Soccer. Der Elfmeter war übrigens eine klare Fehlentscheidung. *hl*



LITTIS HOT SHOT



Der 1. FC Köln erfreut sich in der Software-Industrie großer Beliebtheit: Torwart Bodo Illgner ist nicht der einzige Köln-Kicker mit einem "eigenen" Fußballspiel: Mittelfeld-As Pierre Littbarski stand Pate für "Litti's Hot Shot". Mit Littis Grinsebild auf dem Cover haben die Ähnlichkeiten zum Bundesligabetrieb auch schon ein Ende. Das Spielfeld ist relativ klein (viel Platz geht für diverse Anzeigen am unteren Bildrand drauf). Die Schußstärke wird durch die Länge des Feuerknopfdrucks dosiert. Ein spezieller Balken zeigt genau an, wieviel Schußkraft Ihr auf dem Spann habt.

Testmatch: 1:0 für Martin (Halbzeit: 1:0).

"Schmerzensgeld beantragen."

Heinrich: Igitt, für das Spielen einer solchen Niete sollte ich Schmerzensgeld beantragen. Die Fußballer-Sprites sind häßlich und schwer voneinander zu unterscheiden, das Scrolling rumpelt schwerfällig vor sich hin und die Steuerung gibt jedem Spielversuch den Rest. Kaum zu glauben, daß dieses Fußball-Inferno mal als Vollpreis-Programm veröffentlicht wurde.

Martin: Trotz meiner Schadenfreude (der Siegtreffer fiel durch ein sehenswertes Eigentor von Heinrich) war ich einem Wutausbruch näher als tosendem Jubelgeschrei. Klobige Grafik, ein viel zu kleiner Spielfeldausschnitt und Ruckel-Zukkel-Scrolling vernichten jeden Anflug von Spielspaß schon im Ansatz. *hl*



4 SOCCER SIMULATORS



Viel Fußball fürs Geld: beim Multi-Software-Kick "4 Soccer Simulators" habt Ihr die Wahl zwischen Straßengebolze, Hallenfußball, Training und dem "richtigen" Spiel auf dem Rasen, auf das wir uns konzentriert haben. Das Spielfeld scrollt recht schnell in alle Richtungen und wird von oben gezeigt. Bei einem Match gegen den Computer hat man die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen. Als einziger Testkandidat bietet das Programm neben der Torzählung auch eine Punktewertung.

Testmatch: 3:2 für Martin (Halbzeit: 2:0).

"Der Ball scrollt aus dem Spielfeld raus."

Heinrich: Das Spiel wird durch die Tatsache ruiniert, daß der Ball sehr oft aus dem sichtbaren Teil des Spielfelds scrollt. Das Programm wird so zum Glücksspiel: Man ahnt z.B., daß ein Weitschuß aufs eigene Tor rollt, doch weder Ball noch Tor sind zu sehen. Ist der Bildausschnitt endlich dem Ball nachgescrollt, zappelt dieser schon im Netz. Unter aller Kanone ist die PC-Umsetzung: unspielbar hoch drei.

Martin: Wenn man den Ball öfters auf dem Bildschirm sehen könnte, wäre 4 Soccer Simulators ein annehmbares Fußballspiel. Doch leider führt dieser Patzer zu einer gesalzenen Abwertung. Ganz so schlimm wie manch andere "Fußball-Schandtat" ist dieses Programm allerdings nicht. *hl*



AMERICAN INDOOR SOCCER

Hallenfußball nach amerikanischem Regelwerk bietet der Testkandidat von Mindscape. Es gibt einen ausführlichen Liga-Modus, bei dem Ihr gegen verschiedene Computerteams spielt und Euch für das Play-Off qualifizieren müßt. Der Tabellenstand wird automatisch gespeichert. Bei allen anderen Fußballspielen in unserem Vergleichstest steuert Ihr immer denjenigen Spieler, der gerade in Ballbesitz ist. Bei "Indoor Soccer" ist das anders: Ihr kontrolliert einen bestimmten Spieler Eures Teams, egal ob er den Ball hat, oder nicht. Die Schußrichtung hängt davon ab, in welche Richtung eine spezielle Anzeige ausschlägt, wenn Ihr den Feuerknopf betätigt.

Testmatch: 6:0 für Heinrich (Halbzeit: 4:0).

"Steuerung klappt ganz gut."

Heinrich: Die Grafik und der Liga-Modus sind ordentlich. Die Steuerung ist ziemlich einfach und klappt ganz gut. Ein passables Programm, bei dem der Zufall jedoch eine große Rolle spielt. Der Platz ist recht klein, und die Bandenabpraller machen es schwer, ein spielerisches System reinzubringen. Zum vernichtenden Resultat unseres Testmatches will ich mich nicht näher äußern — das Ergebnis spricht wohl für sich.

Martin: Unser Match hat deutlich gezeigt, daß Heinrich im Gegensatz zu mir Indoor Soccer öfters mal privat spielt. Das Programm plaziert sich tapfer im Mittelfeld, was man von meiner Leistung nicht behaupten kann... *hl*



ITALIA 1990

Das ist der absolute Preisbrecher im Testfeld: Ein Fußballspiel für ST und Amiga, das knapp 20 Mark kostet. Obwohl der Titel "Italia 1990" sehr nach WM klingt, gibt es keinen richtigen Turniermodus, sondern man kickt gegen drei zufällig ausgewählte Nationalmannschaften, die der Computer steuert. Hier wird das Spielfeld von oben gezeigt und scrollt in alle Richtungen (beim ST allerdings recht rucklig). Je länger man den Feuerknopf gedrückt hält, desto weiter geht ein Schuß. Manchmal gibt es auch Fouls, die mit Freistößen bestraft werden. Als Bonus befindet sich ein nettes, aber belangloses Fußball-Trainingsprogramm auf der Diskette.

Testmatch: 0:0.

"Versteckter Schwalben-Modus."

Heinrich: Trotz vieler Kritikpunkte schlägt sich das Programm recht wacker: Es ist das mit Abstand billigste, aber bei weitem nicht das schlechteste Spiel in unserem Testfeld. Fouls sind leider reine Zufallssache. Man dribbelt friedlich vor sich hin, drückt nicht mal den Feuerknopf und — Schwupps! — fällt der Gegenspieler plötzlich um: Ist das der versteckte Schwalben-Modus?

Martin: Italia 1990 spielt sich derart verkrampft und langsam, daß die Nulldiät bei unserem Testmatch nicht weiter verwundert. Sehr realistisch ist es auch nicht: Mit einem Weitschuß befördert man den Ball über die Hälfte des Platzes. *hl*



EURO SOCCER '88



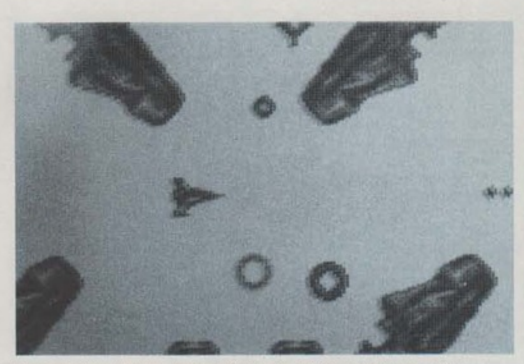
Das Spiel zur Fußball-Europameisterschaft 1988 bietet zwar keinen WM-, aber immerhin einen EM-Modus: Acht Teams spielen in zwei Gruppen gegeneinander, die beiden Gruppensieger qualifizieren sich für die Halbfinal-Begegnungen. Ihr seht das Spielfeld von der Seite. Auffallend ist, daß die Fußballer-Sprites im Verhältnis zum Spielfeld sehr groß geraten sind. Auch hier gilt das "Je-länger-man-den-Feuerknopf-drückt-desto-härter-der-Schuß"-Prinzip.

Testmatch: 3:3 (Halbzeit: 2:2).

"Gehört zu den Ultra-Nieten."

Heinrich: Die Grafik sieht auf Amiga und ST sehr gut aus, aber laßt Euch nicht von dieser kosmetischen Mogelei täuschen. Spielerisch gehört Euro Soccer '88 zu den Ultra-Nieten. Das Spiel ist viel zu langsam, und man kann nicht vernünftig dribbeln. Unser Testmatch war wenig aufregend: Ball nehmen, möglichst lange den Feuerknopf gedrückt halten und loslassen, wenn ein Gegenspieler sich nähert.

Martin: An dem Torreigen bei unserem Match waren nicht etwa tolle Kombinationen von Heinrich und mir schuld, sondern auf beiden Seiten ein schlaftrunkener Torwart. Über 40, 50 m hinweg kullert der Ball meist ins Tor — Gähn. Die C 64-Version ist sogar noch einen Tick schlechter — wann schreitet die UEFA bei solchen Katastrophen ein? *hl*



Nemesis-Quartett: Ein Blick auf vier der fünf Levels (Game Boy)

WESTENTASCHEN-WELTRAUM

Nemesis (Gradius)

Nintendos kleiner Spiele-Kraftprotz, die Hosentaschen-Konsole "Game Boy", wurde jetzt mit der Umsetzung eines legendären Spielautomaten bedacht. Konamis "Nemesis" (auch als Gradius bekannt) machte Mitte der achtziger Jahre die Extrawaffe salonfähig. Das horizontal scrollende Weltraum-Actionspiel inspirierte eine ganze Automaten-Generation: Auch der Kult-Blaster "R-Type" kann seine Verwandtschaft nicht leugnen.

Wer seinen mit einem Nemesis-Modul gefütterten Game Boy einschaltet, bekommt erstmal ein schönes Menü präsentiert. Hier kann man sich das Baller-Leben leichter oder schwerer machen. Die Zahl der Reserveleben kann von 0 bis 99 eingestellt, Dauerfeuer eingeschaltet, einer der fünf Levels angewählt und der Schwierigkeitsgrad (normal oder extrahart) eingestellt werden.

Spielerisch muß man keine Abstriche gegenüber dem Automaten machen. Ihr steuert Euer Raumschiff durch gefährliche Gegenden (Vorsicht, nicht an der Hintergrundgrafik anrummsen), vernichtet Formation um Formation feindlicher Flitzer und sammelt Extra-Kapseln auf. Je mehr solcher Kapseln man gehortet hat, desto feiner ist das Extra, das aktiviert werden darf: Mehr Tempo, Zusatzschüsse nach oben und unten, ein extra-kräftiger Laser, bis zu zwei Beiboote und ein Schutzschild. Am Ende jedes Abschnitts wartet ein großes Mutterschiff. *hl*





Wenn man es nicht gesehen hat, glaubt man's nicht: Nemesis auf dem Game Boy — und das in erstaunlicher Qualität. Daß die Grafik nur in Schwarzweiß ist, vergißt man schnell, denn Tempo und Spielwitz sind atemberaubend. Das Scrolling ist gut, die gegnerischen Raumschiffe greifen in raffinierten Formationen an und die leckeren Extras bringen Stimmung in den Weltraum. Aufpeitschend ist die spannende Musik, die mit sauberen Sound-Effekten untermalt wird. Nemesis bietet blitzsauberen Baller-Spaß, den dank des Anfangsmenüs auch Action Greenhorns durchspielen können. Geübte Veteranen begnügen sich mit zwei Extraleben.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		**80%**
Grafik: 81%	Sound: 70%	POWER-WERTUNG: 80%



Wieder einmal kämpft ein Held für das Wohl der Erde (Nintendo)

BALLERN IM LABYRINTH

Section Z

Man sollte doch meinen, daß die Helden der Erde irgendwann einmal dazu lernen, angesichts der Vielzahl an schrecklichen Invasoren, die sich in den Modulschächten tummeln. Doch auch bei "Section Z" reagiert die Erde erst, als es fast zu spät ist. Ein Freiwilliger wird in einen Überschall-Kampfraumanzug gesteckt, um den feindlichen Angreifern entgegenzutreten. Wie üblich, ist er die letzte Hoffnung der Erdbevölkerung.

Das Schiff des Feindes besteht aus mehreren Abschnitten, die über Teleporter miteinander verbunden sind. Der Teleporter zum nächsten Abschnitt sitzt immer am Ende des Abschnitts, so daß man sich erst durch Horden von verschiedenen Feinden kämpfen muß. Man kann nach vorne und hinten schießen, je nachdem, welchen Feuerknopf man drückt. Manche Feinde hinterlassen Extras, die den Kämpfer schneller machen oder ihn mit verschiedenen Extrawaffen ausrüsten.

Mit heiler Haut am Ende des Abschnitts angekommen, gehen die Probleme jedoch erst los. Es gibt immer zwei Transporter, die in verschiedene andere Abschnitte des Schiffes führen. Zudem ist das Teleportersystem nicht logisch aufgebaut, so daß man die Wege erst ausprobieren muß. Gar zu oft findet man sich in einem Abschnitt wieder, den man schon kennt, und den man dann erneut bewältigen muß. *hf*



Für Ballerspielfreunde wird hier einiges geboten. Eigentlich schon ein Muß sind die mit verschiedenen Taktiken zu bekämpfenden Gegner und eine wechselnde, interessante Grafik. Ein neuer Spielgedanke ist dagegen das Labyrinth in "Section Z". Bis man erst mal herausgefunden hat, welche Teleporter zu den verschiedenen Abschnitten führen, wird einige Zeit vergehen. Es empfiehlt sich, eine kleine Karte zu skizzieren. Die Musik ist zwar nichts besonderes und wechselt nur bei den Obermonstern, paßt aber zum Spiel. An "Gradius" kommt Section Z nicht heran, trotzdem würde ich es mir als Ballerspiel-Fan kaufen.



STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Capcom, Zirka-Preis: 100 Mark

NINTENDO		**72%**
Grafik: 70%	Sound: 68%	POWER-WERTUNG: 72%

650 MBYTE ACTION

Super Darius



Level A sollte man nutzen, um Extras zu sammeln (PC-Engine)

Trotz verschwenderisch vielen Speichern auf dem CD-ROM bietet die Automatenumsetzung "Super Darius" im Vergleich zu anderen Ballerspielen wie "R-Type" und "Gunhed" wenig Neues. Ein kleines Raumschiff fliegt von links nach rechts und erwehrt sich der Gegner, die angesaust kommen. Dazu wird mit der einen Feuertaste ganz normal geschossen, mit anderen wirft man Bomben ab. Erwischt man eine komplette Gegner-Formation, bekommt man außerdem Extra-Punkte.

Manchmal leuchtet ein Gegner der Formationen (meistens der letzte) in roten, grünen oder blauen Farbtönen und hinterläßt bei einem Treffer eine Kugel der entsprechenden Farbe. Mit diesen Kugeln baut man sein Waffenarsenal aus. Rote Kugeln verstärken den Schuß nach vorne, grüne möbeln die abgeworfenen Bomben auf und blaue legen ein für gegnerische Schüsse undurchdringliches Kraftfeld um das Schiff, das allerdings nur eine begrenzte Zahl von Treffern aufhält.

Fleißige Spieler sammeln sicher mal mehr als sieben Kugeln. In dem Fall wird die entsprechende Waffe umgebaut. Der Schuß verwandelt sich in einen Laser und später in eine breite Schußfront, die Bomben werden nach oben und später auch nach hinten abgeworfen, und das Schutzschild wird noch stärker. Ist ein Schiff dann futsch, behält man seine Extras. Weiterhin tauchen im Spiel graue und gelbe Kugeln auf. Erstere bringen einfach nur Punkte, die gelben fegen alle Gegner auf einem Schlag vom Bildschirm.

Nach dem ballerspiel-üblichen Endgegner teilt sich der Level in zwei Teile, jeder davon teilt sich wieder in zwei usw.. Dadurch bekommt man von den 26 Levels bei einem Spiel maximal nur sieben zu sehen, bis man beim endgültigen Monster ankommt. Um auch die anderen Zonen zu sehen, muß man von vorne anfangen und entsprechend in die andere Richtung abbiegen. Die Grafiken sind allerdings nicht allzu unterschiedlich, denn es gibt fünf Grafiktypen, die leicht variiert werden. Zu jeder dieser fünf Grafiken wurde eine eigene Musik komponiert. *hf*



Bis an die Zähne bewaffnet nähern wir uns "Burst Out"; dem Endgegner von Zone C (PC-Engine)

Gut!

Ich war etwas enttäuscht, als ich "Darius" das erste Mal spielte. Die Grafik ist trotz viel Speicherplatz auf der CD nicht gerade sensationell. Die Endgegner sind mir für ihre Größe außerdem zu wenig animiert. Deren Schüsse sieht man auf dem kunterbunt dahinflitzenden Hintergrund fast überhaupt nicht. Und doch überkommt mich bei diesem Spiel die berühmte innere Unruhe, aufgrund der ich es gar nicht abwarten kann, wieder ein Spielchen zu machen. Es spielt sich wahnsinnig gut und bringt irre Spaß. Jede Menge Gegner, schön abgestufter Schwierigkeitsgrad und unterschiedliche Taktiken bei den Endgegnern (auch wenn Martin das anders sieht) ein Baller-Muß.

Gut!

Die "Darius"-Begleitmusik von CD hat echte Filmmusik-Qualitäten. Sie paßt wie die Faust aufs Auge zu der nervenaufreibenden Ballerei — motivierend, aufregend und einschüchternd zugleich. Zusammen mit der herausragenden Grafik sorgt sie für ein faszinierendes Ambiente. Die Abwechslung kommt auch nicht zu kurz: Schon nach ein paar der 26 langen Levels war ich schweißgebadet (ohne Dauerfeuer-Joypad seid Ihr schon nach wenigen Minuten fix und fertig). Abstriche muß man allerdings bei den Endgegnern machen. Sie sehen zwar allesamt sehr gut aus, einige greifen allerdings nach dem gleichen Muster an. Um sie zu vernichten, muß man einfach eine bestimmte Stelle treffen — von Taktik keine Spur. Auf dem Weg zu ihnen bietet Darius dagegen mitreißende Action-Kost.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: NEC Avenue, Zirka-Preis: 140 Mark (CD-ROM)

PC-ENGINE 82%

Grafik: 79% | Sound: 82% | POWER-WERTUNG: 82%

INSEKTENPLAGE

Cybercore

Wer im Sommer ständig auf der Flucht vor nervenden Mücken oder anderen stechenden Plagegeistern ist, der darf sich jetzt zumindest spielerisch dafür rächen. Passend zur insektenreichen Jahreszeit stellt IGS sein erstes Spiel für die PC-Engine vor. "Cybercore" lehnt sich stark an Namcot's "Dragon Spirit" an, nur geben hier Insekten und nicht Drachen den Ton an.

Die Landschaft scrollt stetig von oben nach unten. Feinde greifen sowohl aus der Luft als auch vom Boden aus an. Um sich der Insektenplage (Mutter Natur stand Pate für sämtliche Feinde sowie das eigene "Raumschiff") zu erwehren, kann Euer Privat-Insekt von Haus aus nach vorne feuern und Bomben auf die Oberfläche abwerfen.

Mit welcher Insektengattung Ihr ballert, hängt davon ab, welches Extra Ihr vorher aufgesammelt habt. Zur Wahl stehen vier verschiedene Tierarten, die sofort mutieren (und damit ihre Feuerkraft erhöhen), sobald ein zweites, identisches Extrasymbol erhascht wird. Das Aufrüstungs-Schema entspricht ganz dem von "Tiger Heli" — je mehr von einer Sorte, desto besser. Zusätzlich schwirren Symbole für Extraleben, Smart-Bomben, permanenten Schutzschirm und Chitinpanzer-Erneuerung herum. Während des Spiels ist es außerdem jederzeit möglich, die Geschwindigkeit seines Insekts zu ändern. Jeder der acht Level wartet neben ständig wechselnden Angriffsformationen mit einem respektablem "Zwischeninsekt" und einem mächtigen "Endinsekt" auf — die Versuchsanstalt für Chemiewaffen läßt grüßen. *mg*



Die Landschaft liegt in Schutt und Asche (PC-Engine)



Der Obermotz von Level 6



Dieses Spiel ist ganz nach meinem Geschmack: Technisch tadellos, gute Grafik, viele unterschiedliche Gegner und interessante Endmonster. "Cybercore" hat zwar frech bei "Dragon Spirit" und "Tiger Heli" geklaut, aber solange dabei ein halbwegs eigenständiges und vor allem erstklassiges Ballerspiel herauskommt, ist mir das egal. Die Abstimmung des Schwierigkeitsgrades mit dem Ausbau der eigenen Bewaffnung ist ebenfalls lobenswert: je mehr Extras, desto heftiger die Feind-Attacken. Positiv macht sich auch der Chitin-Panzer bemerkbar, der die ersten drei Treffer neutralisiert. Das eingebaute Dauerfeuer und die freie Wahl der Geschwindigkeit runden den positiven Gesamteindruck ab. Cybercore ist kein Ausnahme-Modul wie z.B. "Mr. Heli", aber Baller-Fans kommen trotzdem auf ihre Kosten. Ein Probespiel lohnt sich in jedem Fall.



Endlich mal wieder ein fesselndes Ballerspiel für die PC-Engine. Viel Grafik, nette Musik, tonnenweise Sprites und jede Menge Action. Gerade ich, als absoluter "Dragon-Spirit"-Fanatiker, bekomme mal wieder etwas geboten. Nur eines stört die ansonsten ungetrübte Ballerspiel-Idylle: Schon bei meinem zweiten konzentrierten Flug durch die mutierte Landschaft war ich im sechsten Level. Und bei dem Endgegner kommt's dann gleich knüppeldick; so als ob er mir meine rabiaten Eingriffe in die Flora und Fauna heimzahlen will. Und da hing ich dann auch noch eine ganze Weile. Außerdem war der Flug bis zu der Stelle dank blitzschneller feindlicher Schüsse alles andere als einfach. So fein abgestimmt wie Dragon-Spirit ist Cybercore nicht. Trotzdem fesselt es eine ganze Weile an die Bildröhre. Alle Ballerspieler sollten dieses Modul haben.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: IGS, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 79%

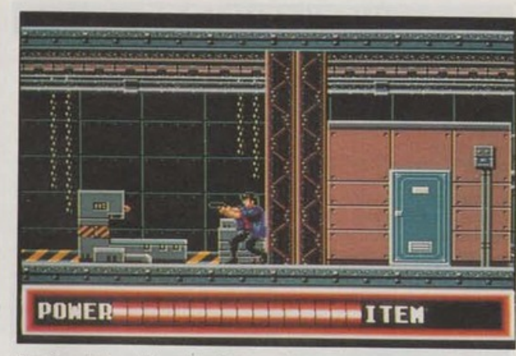
Grafik: 78% | Sound: 78% | POWER-WERTUNG: 79%



Die Fliegenpatsche reicht hier nicht mehr aus: Killer-Insekten greifen an (PC-Engine)



Der 90er-Remix bietet Extras, und alle drei Level neue Grafiken (PC-Engine)



Den japanischen Jäger versteht man leider kaum (PC-Engine)

ANTIK-ATTACKE

Space Invaders

Neben "Pac-Man" und "Asteroids" ist "Space Invaders" einer der wenigen echten Spieleklassiker der frühen achtziger Jahre. Vor nunmehr über acht Jahren war Space Invaders von Taito der Hit in den Spielhallen. Den rhythmischen "Bum-Bum"-Sound der angreifenden Aliens hörte man meilenweit.

In einem Anflug von Nostalgie hat sich die Taito-Chefetage dazu durchgerungen, das original Space Invaders für die PC-Engine nachzuprogrammieren. Dabei wurde auf jede Kleinigkeit geachtet. Grafik, Sound und Spielablauf entsprechen zu 100% dem Arcade-Original. Selbst der Demomodus des Spielautomaten, wo die fliegende Untertasse das "Y" des "Play"-Schriftzuges umdreht, ist vorhanden. Da Space Invaders anno '82 allerdings kaum ein schlagkräftiges Verkaufsargument ist, wurde zudem ein 90er-Remix auf das Modul gepackt. Am Grundprinzip der "fünf stetig von links nach rechts und später nach unten rückenden Angriffsreihen" hat sich bei "Space Invaders Plus" nichts geändert. Das Raumschiff am unteren Bildschirmrand hat allerdings einige Extrawaffen zur Verfügung, um die Aliens abzuwehren. Von der Lenkrakete über den Schutzschirm bis zum Laser gibt's insgesamt knapp zehn verschiedene Extras, die von einer fliegenden Untertasse spendiert werden — wenn diese rechtzeitig abgeschossen wird. *mg*

Gut!



Wenn ich mir vor Augen halte, daß meine "Space Invaders"-Glanzzeit über acht Jahre zurückliegt, fühle ich mich wahnsinnig alt. Erst in der Spielhalle, dann zu Hause auf dem VCS erledigte ich eine Formation nach der anderen. Ganz objektiv gesehen kann ich allerdings keinem raten, sich dieses Modul zuzulegen. Der 90er-Remix ist leider nicht optimal, denn die Schußfolgen der Aliens sind nicht immer vorhersehbar und Zeit zum Ausweichen bleibt kaum — alles in allem etwas zu konfus. Wer dagegen damals schon "aktiver" Spieler war, der muß Space Invaders einfach kaufen — das ist Nostalgie pur.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE		37%
Grafik: 31%	Sound: 52%	POWER-WERTUNG: 37%

ZU JAPANISCH

City Hunter

Überall gibt es Gangster. Nicht nur im Weltraum oder in weit zurückliegenden Zeiten fantastischer Märchen-Welten lauert das Böse, sondern auch hier, bei uns, mitten in der Stadt. Bei diesem Lauf- und Springspiel ist die "City Hunter" eine Organisation gegen das Verbrechen, die der Polizei hilft. Ob Raub, Mord oder Entführungen; die City Hunter sind für alles da.

Der Held dieses Spiels muß drei Verbrecher-Organisationen das Handwerk legen. Lediglich mit einem Revolver bewaffnet, macht sich der Gute auf in die Höhle des Löwen. Dort erwarten ihn jede Menge Gegner. Einige greifen ihn mit einem Stilett an, andere zücken eine Maschinenpistole und schießen sofort auf ihn. Wieder andere werfen mit Handgranaten um sich. Ein Balken zeigt seine Lebensenergie an. Wenn sie aufgebraucht ist, ist das Spiel vorbei. Der City Hunter kann sich mit einem flinken Schuß der Gegner entledigen. Ebensogut kann er sich dukken oder über die Schüsse hinwegspringen. In dem Gebäude rennt er von Tür zu Tür, wobei die meisten verschlossen sind. Die offenen führen in einen anderen Teil des Gebäudes oder zu verschiedenen Personen, die ihm Hinweise für seine Aufgabe geben oder Gegenstände überlassen. Hier versteckt sich auch eine unbekleidete Badenixe, bei der der City Hunter seine Lebensenergie wieder auffrischt. Wie sie das macht, bleibt im dunklen. *hf*

Geht so

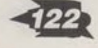


An sich bringt City Hunter Spaß. Leider gibt es ein riesengroßes Problem: Alle Texte und Hilfestellungen sind in Japanisch. Man weiß also weder welche Aufgabe man überhaupt erledigen muß noch wie die Hinweise lauten, die einem die verschiedenen Spielfiguren geben. Deshalb ist City Hunter aber kein schlechtes Modul. Es spielt sich gut, die Grafik ist schlicht, aber praktisch, die Musik für meine Ohren sogar sehr stilvoll und toll komponiert. Die Rätsel bekommt man durch geduldiges Suchen heraus, das dürfte aber nicht jedermanns Sache sein. Hoffen wir, daß es das Modul bald in Englisch gibt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE		53%
Grafik: 41%	Sound: 63%	POWER-WERTUNG: 53%





Fließende Animation, tolles Spielgefühl, beinharte Action (Mega Drive)

FLY HARD

Afterburner

Nachdem Segas Spielhallenknüller "Afterburner" bereits auf vielen Computertypen sowie dem Sega Master System gelandet ist, rüsten sich nun Mega Drive-Besitzer zum knallharten Luftkampf. Das adrenalinfördernde 3D-Baller-Spektakel hält sich weitestgehend an das Arcade-Vorbild. Bis auf den Flug durch den Canyon und die Landesequenz wurden alle berühmt-berüchtigten Features übernommen (die Hydraulik natürlich ausgenommen).

Mit einem wendigen Abfangjäger rast Ihr im 3D-Tiefflug über verschiedene Landschaften hinweg — und geradewegs auf Unmengen von feindlichen Fliegern zu. Den Piloten scheinen die jüngsten Abrüstungsfortschritte nicht geläufig zu sein, denn sie schießen aus sämtlichen Rohren auf Euch. Die Steuerung wurde gegenüber dem Automaten etwas umgemodelt. Euer Flugzeug ist von Haus aus mit permanentem Dauerfeuer gewappnet. Mit einem Feuerknopf werden Missiles abgeschossen (diese treffen übrigens nur, wenn Ihr den Gegner vorher im Fadenkreuz habt), mit den beiden anderen beschleunigt bzw. bremst man. Das ist vor allem dann bitter nötig, wenn in höheren Leveln Flieger von hinten angreifen, oder Ihr eine Wärme-Lenkrakete im Windschatten habt. Gelegentliche Bonuslevel lockern die beinharte Action-Kost etwas auf. In Kürze soll ein spezieller Steuerknüppel für Afterburner erhältlich sein. *mg*

Gut!

Es ist rational nicht ganz erklärbar, aber "Afterburner" macht trotz seiner Ansätze zur Sprite-Konfusion auf dem Bildschirm einen Heidenspaß. Das Gefühl, im Sturzflug unter den ankommenden Raketen hinwegzutauchen und anschließend eine Salve Missiles abzufeuern, umgeben von Explosions- und Rauchwolken, ist schlichtweg atemberaubend. Die Mega-Drive-Umsetzung ist mit großem Abstand die bislang technisch und spielerisch beste Heimversion. Nur in den Bonusleveln, wo extrem viele und große Objekte auf dem Bildschirm sind, wirkt die Animation nicht mehr ganz so flüssig.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Dempa, Zirka-Preis: 120 Mark

SEGA MEGA DRIVE		80%
Grafik: 80%	Sound: 78%	POWER-WERTUNG: 80%



Bloß nicht danebenschießen, sonst ist's aus (Sega)

MIT LICHT AUF BLECHJAGD

Assault City

Im späten 21. Jahrhundert revoltieren die Roboter und unterdrücken die Menschheit. Joe ist der Held dieses Spiels. Er gehört einer Untergrundorganisation an, um den Robotern das Handwerk zu legen. Von einem Fremden erhält er eine geheimnisvolle Waffe, deren Ursprung er erkunden soll.

Vor Spielbeginn gibt es eine Schießübung, durch die das Spiel den Schwierigkeitsgrad festlegt. Das weitere Spiel entpuppt sich, ganz im Stil von "Gangster Town", als typisches Lichtpistolen-Geballere. Die Landschaft bewegt sich von rechts nach links. Von überall her kommen laufende und fliegende Roboter angeflitzt. Schießt man sie nicht schnell genug ab, feuern die Roboter, und einer von Joes Lebensenergie-Balken ist weg. Zwei weitere Balken zeigen an, wie weit sich Joes Waffe aufgeheizt hat, und ob er sie noch benutzen kann, und wie weit er vom Obermonster entfernt ist. Außerdem schweben des öfteren Roboter-Behälter über den Bildschirm. Sie enthalten entweder Energiekapseln für Joe's Waffe oder Bomben, die Joe verletzen. In späteren Spielstufen laufen auch Menschen über den Schirm, die man nicht treffen darf; was in der allgemeinen Hektik gar nicht so einfach ist. Nach jeder Runde wartet ein Endgegner auf Joe, den er mit seiner Pistole an verschiedenen Stellen treffen muß. Außerdem wird danach mit vielen Bildern ein Teil von Joes Story weitererzählt. *hf*

Gut!

Endlich mal wieder ein Spiel für die Sega-Lichtpistole; und ein gutes noch dazu. Im ersten Moment erscheint einem das Geschehen auf dem Bildschirm etwas hektisch. Aber trotz des Gewusels kann man die Blechtypen vom Bildschirm zielsicher wegschießen, sofern man auch eine gut justierte Pistole hat. Bei den End-Robotern haben sich die Programmierer schöne Strategien einfallen lassen. Nebenbei finde ich die Idee mit der Geschichte toll. Ich kann nur sagen: Das ist ein Spiel, das mal wieder so richtig Spaß bringt. Alle Besitzer einer Lichtpistole können sich das Modul ruhigen Gewissens kaufen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM		75%
Grafik: 75%	Sound: 61%	POWER-WERTUNG: 75%

ZUM FRESSEN GERN

Chip's Challenge

Wer sich an den Computerspiele-Klassiker "Snake Byte" von Sirius Software erinnert, dem wird der Name Chuck Sommerville bekannt vorkommen. Er schuf diesen Hit und legt mit "Chip's Challenge" für das Lynx sein neuestes Werk vor. Chuck hat sich dabei von anderen erfolgreichen Programmen ordentlich inspirieren lassen. Erprobte Spielelemente aus "Boulder Dash" und "Sokoban" sowie eigene, neue Ideen geben sich in 144 Leveln die Ehre.

Eure Hauptaufgabe ist das Aufsammeln von Chips. Erst wenn Ihr eine bestimmte Anzahl ergattert, öffnet sich der Ausgang zum nächsten Level. In manchen Spielstufen gibt's zudem ein Zeitlimit, das dezent zur Eile anspornt. Das Spielfeld ist mehrere Bildschirme groß, wird aus der Vogelperspketive gezeigt und scrollt brav in alle Richtungen. An Spielelementen herrscht kein Mangel. Besonders beliebt sind die aus Sokoban bekannten Kisten, die munter durch die Gegend geschubst werden. Landen sie im Wasser, entsteht dort eine neue Plattform. Neben dem Wasser sollte man auch das Feuer meiden — außer Ihr besitzt ein Extra, das vor Kälte bzw. Hitze schützt. Alle Gegenstände, die man im Lauf eines Levels aufgesammelt hat, werden rechts unten auf dem Bildschirm angezeigt. Außerdem sorgen rasante Fließbänder und rutschige Eisflächen für Durcheinander. Manche Spielstufen sind regelrechte Rutschpartien, wo man minutenlang von einer Ecke in die andere geschubst wird — ehe die Spielfigur schließlich erschöpft stehen bleibt. Schalter, die von Level zu Level andere Auswirkungen haben, verschiedenfarbige Schlüssel, die zum Öffnen von Türen dienen und Teleporter runden das Spiel ab. Damit das Ganze nicht zu einfach wird, sorgen viele aus Boulder Dash oder "Emerald Mine" bekannten Tierchen für Gefahr. Manche bewegen sich konsequent an Wänden entlang, andere laufen zielstrebig auf Eure Spielfigur zu. Als Hilfestellung ist in den meisten Levels ein Fragezeichen plaziert. Läuft die Spielfigur auf diese Plattform, dann erscheint ein Text, wo verschlüsselte Hinweise zur Lösung des Levels enthalten sind. Wer sich dazu ein paar Gedanken macht, kann sich viel Zeit und Arbeit sparen. Je höher der Level, desto spartanischer oder verzwickter nimmt sich die Hilfestellung aus.



Jeder Schlüssel kann nur einmal benutzt werden (Lynx)



Chip's Challenge ist das bislang beste Lynx-Modul (Lynx)

Mit diesen Elementen haben die Level-Designer kräftig jongliert. Durch immer neue Kombinationen und manche Überraschung in höheren Levels wird für Abwechslung gesorgt. So entsteht z.B. in einer bestimmten Spielstufe genau auf der Plattform, auf der sich Eure Spielfigur befindet, eine Wand — der Rückweg wird also schon im voraus verbaut.

Nach jedem geschafften Level erhält man ein Paßwort, das zu Spielbeginn eingegeben wird. Wer in einem Level trotz beständiger Fortschritte öfters scheitert, der darf diese Spielstufe netterweise überspringen und bekommt trotzdem das ersehnte Paßwort. *mg*

Super!



Wenn ich mir kein Netzteil für das Lynx gekauft hätte, wäre ich jetzt schon ein armer Mann. In Batterien kann man die Spielzeit gar nicht aufwiegen, die ich in letzter Zeit mit Chip's Challenge und dem Lynx verbracht habe. Programmierer und Designer Chuck Sommerville, der zuvor das schreckliche "Electro-Cop" verbrochen hatte, ist in meiner Achtung enorm gestiegen. Das erfrischende Mix aus bekannten und neuen Spielelementen ist einfach atemberaubend fesselnd. Beinahe jeder Level wartet mit einer neuen Überraschung auf und spornt zu noch besseren Leistungen an. Da die Levels geschickt gemischt wurden (mal einer zum Grübeln, dann wieder ein Geschwindigkeitslevel) kommt nie Langeweile auf. Die Level-Designer haben sich in jedem Fall ein ganz dickes Lob verdient. Bis jetzt war noch jede mir bekannte Spielstufe (immerhin bis heute über 40) witzig, interessant und motivierend — von Wiederholungen keine Spur. Wer "Boulder Dash" mochte, der wird Chip's Challenge mit Haut und Haaren verschlingen. Ich hoffe, daß sich die Epyx-Programmierer mit den Computer-Umsetzungen beeilen und in Kürze auch Lynx-lose Spielefans die 144 Levels in Angriff nehmen können. Übrigens: Gerüchteweise wurde eine "Klax"-Version für das Lynx angekündigt.

Super!

Mit "Chip's Challenge" gibt es jetzt einen sehr guten Grund, warum Denkspiel-Fans das Lynx unbedingt kaufen müssen. Ich kann Martin nur zustimmen, wenn er sagt, daß dieses Modul irre Spaß bringt. Auch ich war sofort von dieser "Sokoban-Bombuzal-Rock'n-Roll"-Mischung begeistert. Die ersten Levels sind schön einfach und demonstrieren lediglich die Spielvariationen. Erst später werden die Spielelemente zu richtig knackigen Rätseln verarbeitet. Sehr gut gefällt mir die Idee mit dem Fragezeichen, das einen Hinweis auf die Lösung des Levels gibt. Obendrein bietet Chip's Challenge eine nette Musik, die mal anspornend peitschend, mal nervös hektisch klingt; je nach Stil des gerade gespielten Levels. Ein tolles Modul für unterwegs und für zu Hause; ein Muß für alle Lynx-Besitzer und alle, die es noch werden wollen.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 70 Mark

LYNX		84 %
Grafik: 66 %	Sound: 67 %	POWER-WERTUNG: 84 %



Solar Striker

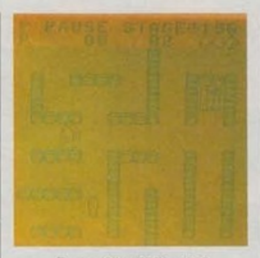
Das Ballerspiel "Solar Striker" bietet sechs vertikal scrollende Levels, nette Endgegner, schmucke Angriffs-Formationen und ein paar Extras, die Eure Schußkraft verbessern. Obwohl das Spiel vom Aufbau her eher simpel angelegt ist, verführt es immer wieder zu einer neuen Ballerrunde. Die Objekte bewegen sich annähernd ruckfrei über den Bildschirm; das Scrolling ist ok. Nicht ganz so gut wie "Nemesis", aber Spaß macht "Solar Striker" allemal. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%

Grafik: 53% Sound: 71%

POWER-WERTUNG: 70%



Asmik World

Asmik's Erstlingswerk für den Game Boy ist kein guter Einstand: "Asmik World" bietet stupide Actionkost mit Denkspiel-Touch. Um einen der zahlreichen Level zu beenden, muß man diverse Gegenstände einsammeln. Leider bevölkern auch Würmer und anderes Kleinvieh die Labyrinthe. Die Plagegeister stören nicht nur die Suche, sondern verschlucken manch wichtiges Utensil. Netterweise gibt's ein Paßwort-System und zwei Spieler dürfen gleichzeitig ran. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Asmik
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 28%

Grafik: 42% Sound: 38%

POWER-WERTUNG: 28%



New Zealand Story

Letzten Monat erschien das Plattformspiel "New Zealand Story" für die PC-Engine, (siehe Test in POWER PLAY 5/90, Seite 124) diesmal sind die Mega-Drive-Besitzer an der Reihe. Ihre Version entpuppt sich als noch einen Tick besser: Die Levels wurden etwas umgebaut (durchaus vorteilhaft, wenn auch ein wenig schwer), und das Scrolling ist eine ganze Spur schneller. Eine saubere Umsetzung, die sehr gut spielbar ist und Spaß macht. *hl*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 80%

Grafik: 74% Sound: 35%

POWER-WERTUNG: 80%



Sokoban

Nachgemacht ist für die PC-Engine zu schlecht. Entgegen der Mega-Drive-Version hat man kräftig was an der Steuerung getan, wodurch sich Sokoban für die PC-Engine besser spielt. Dafür gibt's bei jedem Level ein Paßwort; Level überspringen, wie beim Mega Drive, kann man nicht. Als Ausgleich tauchen bei PC-Engine neue Level auf, die es nicht beim Mega Drive gibt. Alles in allem eine würdige Version für die PC-Engine. *hf*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Media Rings +
Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 86%

Grafik: 43% Sound: 39%

POWER-WERTUNG: 86%

VORSCHAU

Abgestaubt: U.S. Golds Fußball-Simulation zur Weltmeisterschaft

Angetestet: Philipp Morris' erstes Computerspiel (oben)



Abgefahren: Sid Meiers Eisenbahn-Simulation "Railroad Tycoon"



7

erscheint am

15. Juni 1990

In vier Wochen haben wir voraussichtlich folgende Themen auf Lager: Wir werfen einen Blick auf die hitverdächtige Eisenbahn-Simulation **"Railroad Tycoon"**, Sid Meiers neuestes Werk und inoffizieller "Pirates"-Nachfolger. Außerdem im Test-Programm: U.S. Golds **"Italy 1990"** und ein brandheißes Grafik-Adventure im Lucasfilm-Stil. Im Aktuell-Teil gibt's wieder exklusive News über kommende Spiele-Sensationen (u.a. präsentieren wir **"Falcon II: Flight of the Intruder"**). Pralle 32 Seiten Tips und Tricks für Eure Lieblings-Spiele sind natürlich auch mit von der Partie. Im Videospiel-Teil testen wir neben anderen Modulen die Box-Simulaton **"Final Blow"** fürs Mega Drive, das Ballerspiel **"Formation Armed F"** für die PC-Engine und den Rollenspiel-Hit **"Ultima IV"** auf dem Master System.

HAMMERFIST

TGM STAR PLAYER

Man schreibt das Jahr 2245! Die Bevölkerung hat ihre Freiheit verloren. Das Leben wird von einem einzigen machtvollen Lebewesen kontrolliert: CENTRO HOLOGRAPHIK, der Menschen in Holographien verwandelt. Doch es gibt zwei Opfer, die sich wehren. Begleiten Sie HAMMERFIST und METALISIS in einem interaktiven Arcade-Spiel, das die klassischen Elemente des Fantasy Role Playing mit einschließt.
Die Revolution hat begonnen . . .
AMIGA, ATARI ST, C64, AMSTRAD CPC



Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft.
Vertrieb Schweiz: Thali AG.



DAS IST DAS GAME DER 90ER – KLAX!

STEINE SAMMELN UND PLAZIEREN

Ein enfaches Konzept und ein leicht zu beherrschendes Spiel machen es zu einer "KLAX" – Sache! Einfach nur die bunten Mauersteinchen mit dem Paddle aufsammeln und diese auf verschiedene Haufen werfen, um gleichfarbige Reihen zu bilden; entweder deren drei senkrecht oder diagonal. Hört sich einfach an, was? Iss' es auch! Die härteste Aufgabe bei KLAX ist, sich wieder vom Spiel loszueisen.

KLAX™

- Der letzte Schrei aus Kalifornien!
- 99 Levels an irrem Spaß!
- Entstammt der meist "bespielten" Spielhallenfassung!
- Macht süchtig und ist eine echte Herausforderung!
- Viele KLAXe ergeben bombastische Punktzahlen.
- Fordert Eure Freunde auf, bei der KLAX-Sache gegen Euch anzutreten!



TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Programmed by: Teque Software Developments Ltd.

Veröffentlich von Domark Ltd. Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050

Atari ST Bildschirm Fotos

BOMICO